

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2013
09 Sep. 月号
TWO DIMENSIONS MGNIC
二次元
菊咲月
光盘定价25
总第五十九期
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『東方夢靈夢』
涼
4GB DVD光盘
刻痕-前传 体验版
东方辉针城 正式版
五部卡通王国漫试阅读
レミリア3Dアクション
『魔法少女伊利亚』1-7话
『透过幻影的太阳』1-8话
NICO动画月月报8月号视频
『ギャングスタ·リパブリカ』OST
CODE：R～幻想郷より愛をこめて～
overflow的开朝元老&Comike的扫本重头戏
"艳神"西E田笔下的珠玉犬马
别又被可爱治愈的外表骗了！
黑死你不偿命的『透过幻影的太阳』
理系GALGAME的巅峰与延续
『恶徒共和国』与元长柾木的"乐园"
向战斗系魔法少女致敬！
型月世界的另类"大片"『魔法少女伊利亚』
由宅到腐的变迁，与时俱进的情感物语
宅文化传道士木尾与他的『现视研』
神主与东方Project怀古与创新的新境界
『东方辉针城』完整版全面体验剖析
你看出电影里的ACG梗了吗？骨灰萝卜特摄爱好者为你解说！
『环太平洋』背后的"OTAKU爱"
3 风见幽香全身纸模
中国原创同人海报x3
『空之境界』海报x1
1 独家中秋赠品！精美手工纸艺铁骨『东方永夜抄』赏月灯笼
附送自动变色电子蜡烛
2

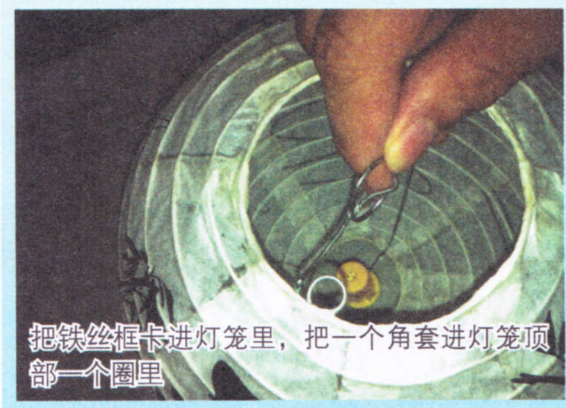


动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
光盘定价29
本手册及附属礼品为非
随光盘赠送 不得单独
秋季
特别
AUTUMN
VOL 6
轻松自在的阅读体验，
就在《二次元狂热》秋季特别版！
2013年10月上旬上市
秋季动画漫画和游戏新番资讯专题应有尽有
大文字量再加独家精美赠品

Contents 2013.09



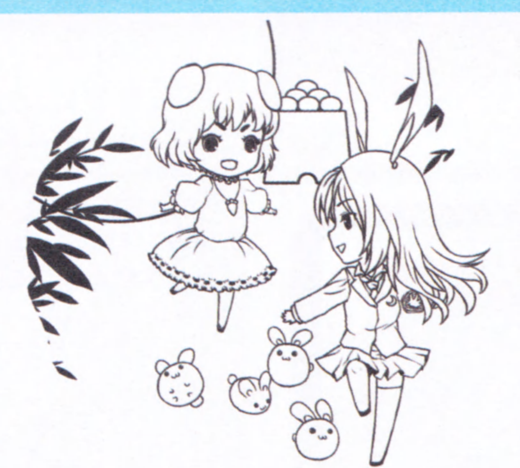
将电子蜡烛底下的凹痕卡在铁丝框没有挂钩那一侧上（注意：电子蜡烛持续点亮时间最大 8 小时，用完可以到官方网店另购）



把铁丝框卡进灯笼里，把一个角套进灯笼顶部一个圈里



轻轻地撑一下灯笼，把另一个角也卡进另一个环里



灯笼图作者：OrangeCC

光盘目录



二次元狂热

2013 年 09 月号 / 总第 59 期

本期封面作者：唯
本期封底作者：HECO

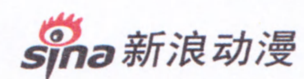
二次元狂热工作室制作
监制：JEDI
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
发行总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期： 每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索 “二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





首席网络合作媒体

合作同人社团









河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


▶图 KD

炎热八月的记事，除了抱怨天气太热不想干活儿之外，最先想到的就是连续遭遇多位编辑同学的“生日事件”了，一起聚餐还是蛮开心（基＆情）的啦，不过河蟹子回顾一下各位童靴是怎么过生日的，大家就不会羡慕了：童靴 A：和稿子搏斗了一整天。童靴 B：从 7-11 给自己买了盒蛋糕一个人吃。童靴 C：战了一天『战地 3』，表示非常充实（可疑）。童靴 D：请假提前下班，下文不详！谁应该被烧一目了然，于是欢迎大家一起来猜猜上面几位到底是谁，猜中有奖哦！？（真的？）

另外，为了加大编辑部白板的利用率，从这个月起我们的美编妹子 orangec 童靴，每周都会在白板下端更新 JEDI 列传，趣味性极高，深受大家欢迎，大家可见下图。

对了，上期河蟹子又因为忘记把电子回函放光盘里而被举报，河蟹子在这里负荆请罪……T T





60 期封面作者：CEXO，『朱红・零－圣屠十日』（hollowings）
60 期封底作者：嗨 P，『初音世界旅行 3』（初心社）

[本期开奖时间]



由黑炎之小黑抽到的本期中奖读者是 上海 的 庄钰帆 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（『IS(Infinite Stratos)』中的德国妹子萝拉博德维希的女佣版的手办）。

到此，我们连续展开了 10 期的手办抽奖活动就告一段落了。没有抽中的同学不要灰心，以后还有机会～而我们的抽奖活动还会继续下去，下一期奖品是『冰果』小说的官方中文版。（奖品由天闻角川提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

黄庚 男 厦门

个人第一次买『二次元狂热』，对于这第一本印象不是很好，像最近很火的进击巨人都几乎没有出现，期待下期有更好的内容！

啊咧，『萌氏防务』也是『二次元狂热』出品！？？我更喜欢萌氏～

：这位看上去像是个逆转粉的这位同学，进击巨人在 57 期就已经有过一次超大专题啦！有兴趣可以找来看看。当然，这款作品今后肯定还会再次出现的。

另外，喜欢『萌氏防务』的话也可以再等等新消息～

太子 女 上海

7 月番的弹丸真心棒，BGM 沿用太赞了 w 神不在的星期天先看了漫画，后来才入小说去……小艾萌我一脸血。LAD 也先看了漫画，女主死得真快（不对！。

其他的慢慢养肥再看嗯！

：童靴是真・少女。『神不在的星期天』河蟹子认为是本季最奇怪的动画之一了 www 还有 LAD 女主死得快明明是真的嘛。还有，如果喜欢『弹丸论破』可以期待本刊今后的内容哦～

姚俊文 男 上海

话说这期给的枕头吹气原来还有捏扁这么个小技巧，没看目录前差点就准备给开个洞了 ——

：这方法是和吹游泳圈一样的呀 233。宅男们不能太宅了！偶尔也要去游泳啊！（从小就不用游泳圈的赢家请无视！）

当真白学会自理 男 浙江宁波

被这期游戏研究里的作品玩坏了，看完之后果断搞来果断的完成第一次美雪线后果断删存档果断再解决一次，无限次的只完成第一个美雪结局，果然玩下去真的会心伤啊。不过这也可以说是第一次让玩家看到游戏女主角明确表示对玩家的爱呢。我玩 galgame 也有一段时间了，但从不触及后宫 end，支持我攻略每个角色的果然还是那种想让所有人都幸福一次的愿望啊。

：童靴你是好人！祝你幸福！（不是发卡！

N+ 这款新作真是受人关注，游戏才发售两个月，就已经用同好发布汉化补丁了。说起来，前阵子微博上还关于本作还发起了一场小讨论会，以下是部分摘录：

@ 如月千華：这游戏说感动真是没有多少，而要说戏谑和批判又没有 HAIN 来得直接和深刻，但是我从一个玩家的角度来看，制作者通过游戏这一形式想方设法与玩家进行“互动”的过程还是给了我非常难得的体验。

@Renkonsai: 观点如常…交流的方法有很多种，但是用一个如此恶心的美雪作为交流的窗口，就好比非要从肛门往外抽金条

@ 如月千華：有神马好恶心的，玩起来多刺激啊。公道话我还是说句：这游戏看剧透听评价得到的二次感受与亲自玩到游戏的感受绝对是不一样，即便你之前已经看过剧透。

@wakesnow：互动和演出是最大的亮点，美雪也是以此来获得与玩家同等的地位来与玩家互动，想借此突破美雪沦为“葵”的下场。但是美雪本身实在是很难让人讨喜，美雪 game 模式也成了“逃离密室”，让不少人更为讨厌这样一个角色，这跟你被一个你并不喜欢病娇女角监禁喂养一样。

@ 如月千華：这游戏排除了“通过剧情说理”的传统思路（塞总的煤油鸡翅膀也没敢跳出这个框架），而用 GALGAME 这种形式来说教（姑且称之为说教吧），所以这种感觉让我耳目一新。

@ 姬神 Black：游戏形式再突破，下仓的文笔也是硬伤……何况，君彼里的过激表现实在是……（ry

@mae7：我觉得老被人拿来和 N+ 其他人比较是下仓最悲剧之处，本来就不是一条道上的。不过不是 N+ 也很难有其他社肯让他玩……






微博上一位叫琪喵酱的读者有着纤细的小腰，竟然可以把枕头正面套上去！

读者 大和抚子 展示了枕头的正确用法：本格的『少女祈祷中』

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

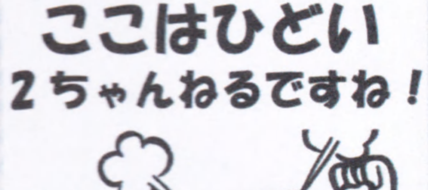


文 / 东方神奈控　责 /JEDI

2ch 用户资料泄露　各路马甲齐现形

日本最大的论坛 2ch 日前被黑，有约 15 万使用账户的资料被泄露，这些帐号大多附带其所有者的信用卡号码、人名、住址、电子邮件地址等，其中包括 4 万余个交易代码和邮件地址，还有两个月的帖子记录被曝光。2ch 的管理员承认，真实的攻击从 20 号就已经开始了，但他们五天之后“才发现”被盗的数据开始在公众场合出现。2ch 的论坛帖子在发布之后几天之内就会被隐藏，需要每月 300 日元的会员费才能观看被隐藏的发帖，而购买会员资格只有通过信用卡付款才行。

在这次泄露中，曝光了许多马甲暗地活动的内容，如『神的笔记本』的作者杉井光用 2ch 马甲批评中伤同行和出版社，任天堂 HAL 研究所某社员发表反日言论希望炸掉靖国神社更换旭日旗、神风动画社长水崎淳平表示自己是任豚在 2ch 上口水大战索饭等，让人不由得想到不管到哪这种灌水论坛都有这样的人啊……







漫画家群体压力大　无敌看板娘作者自杀



据日本通报道，8 月 13 日上午 5 时左右，漫画家佐渡川准在茨城县利根町中谷的利根亲水公园内上吊身亡。茨城县取手市警察通过对现场勘查后，判断他是自杀。推定的死亡时间是 13 日凌晨左右，公园的停车场内还停着他的车。

佐渡川准本名川人睦，34 岁，利根町出身。21 岁就开始连载『无敌看板娘』，作品曾在 2006 年动画化，不过此后的作品人气平平。目前他还有作品在『周刊少年 Champion』上连载，并且有两份遗稿在编辑部，会在家属的意愿基础上在杂志上发表。其推特显示 11 日他还参加了 C84，晚上一人去吃了些酒菜。

漫画家这个群体远没有看上去的光鲜，早在 08 年就有漫画作者依代智行自杀死亡的事件，前一阵『海贼王』的作者尾田荣一郎还因生病而休载过，同行间竞争激烈、工作压力大让这个群体的伤病员日益增加。

诹访部顺一化身妹抖　为什么要放弃治疗

知名声优诹访部顺一前一阵 NHK 教育频道的健康情报节目“名作医院”中化身妹抖，与主持人中川翔子一起出镜。单单以诹访部顺一在推特上的爆照来看还算过得去，但俗话说凡事就怕比，于是被对比照片吓到的读者可千万不要往 2DM 寄炸弹啊 XD

诹访部顺一 1972 年生人，隶属于东京俳优生活协同组合，在『麻辣老师』、『X 战记』、『圣魔之血』、『死神』等作品中出演主要角色，曾是“日本最想嫁的声优”排名里列位第七。他在“名作医院”节目中担任的是解说的职务。





夏亚专用车大公开　红色有角三倍速

8 月 26 日，丰田日本市场推出了与动画“机动战士高达”合作的“夏亚专用 AURIS”商业版车型。发表会当日夏亚的 CV 池田秀一与偶像团体 SKE48 的古川爱李同来祝贺。本次公开的“夏亚专用 AURIS”是 12 年 8 月发表的概念企划所完成的商业用贩卖型，集合了网络上收集的普通员工等一般参与者的想法。

与“夏亚专用 AURIS”同时发售的还有限量 900 台的“夏亚专用 AURIS 导航系统”，该系统中收录了池田秀一专门录制的约 500 条语音，有着诸多高达名句捏他。该车的售价约 270-330 万日元之间，将于 10 月 1 日起正式开始销售。





弹丸论破圈钱计划再动 欢迎来到希望之峰学园购买部

为了迎接 10 月发售的 PSV 版『人狼なりきり推理ゲーム ダンガンロンパ 1·2 超高校級の人狼』，官方宣布“希望之峰学园购买部”将于 8 月 30 日至 9 月 10 日在新宿マルイワン召开的贩卖会上再度登场。本次的新商品有角色文件夹、马克杯、IPHONE 外壳、ZIPPO 打火机、角色外衣等，再加上以前曾经发售过的官方周边商品，商品总数达到了上百款。同时，还会对到场周边店购物的顾客随机赠送“狼人杀”的角色卡一张。有机会的玩家可不要错过这个被宰的机会咯。





罗森轻松小熊主题店在上海开张

上海华联罗森有限公司、RM Enterprises Ltd、森大厦（上海）有限公司三家公司，携手在中国大受欢迎的卡通形象『轻松小熊』，自 2013 年 9 月初起开办限期 1 年的罗森轻松小熊主题店。在活动期间，上海环球金融中心（SHANGHAI WORLD FINANCIAL CENTER）地下 1 楼的罗森店铺将以『轻松小熊』的设计风格进行营业。

店内设有可以和轻松小熊们合影留念的场所，专为本店准备的轻松小熊商品专卖区域，更有从日本直接运送来的历代轻松小熊商品陈列展示。同时还将开展集点活动，符合条件的消费可以获得 1 点，积满 10 点就可以换取限定版的礼品，礼品会跟随季节进行更换。店铺还将以 20–30 岁年龄层顾客最关注的“健康”为主题强化食品类商品。▲



中日画师出场新闻发布会 力捧“星纪元启航”

8 月 23 日，动漫卡牌游戏“星纪元”在上海召开了主题新闻发布会。主办方童石邀请了十余位参与了星纪元卡牌创作的中日一线画师出席。在会上，知名漫画家姬川明月正式宣布签约童石，成为星纪元首席漫画师。

远道而来的日本画师梦之士、石川沙绘、空中幼彩、秋赤音、姬川明月姐妹出席了新闻发布会，而星纪元中方主力画师代表巴布、猫树、Star 影法师、猫鱼、Sherry、青果木亦、Spirtie、雯雯、萌萌、ACE、EL 郑、三千笑容也到场祝贺。主办方此前在微博上征集的 200 位粉丝也来到了现场，与各位画师亲密接触。

目前星纪元页游已于腾讯游戏首发，与国内知名动漫作品、腾讯动漫独家签约作品『尸兄』达成合作。其实体卡牌及首批图书已确定将于今年 10 月上市，首批图书分别由知名作家金寻者、李志伟创作。童石表示，将继续打造星纪元这一原创动漫品牌，并希望与国内各动漫品牌展开合作。

星纪元被称为“中国最美原创动漫卡牌游戏”，由上海童石网络科技有限公司历时一年打造。页游版本 7 月已上线腾讯游戏，IOS 版本也于 8 月 15 日上线苹果商店。



▲画手兼歌手的秋赤音老师造型很潮



▲画风和本人相差很大的空中幼彩老师

与美少女一同翱翔于晴空！

Sprite全年龄新作始动

蒼の彼方のフォーリズム™

Beyond the sky, into the firemant.

■文／如月千华 ■责编／JEDI、东方神奈控 ■美编／迷梦

INFO

游戏名：蒼の彼方のフォーリズム

中文暂译：苍之彼方的四重奏

公司：Sprite

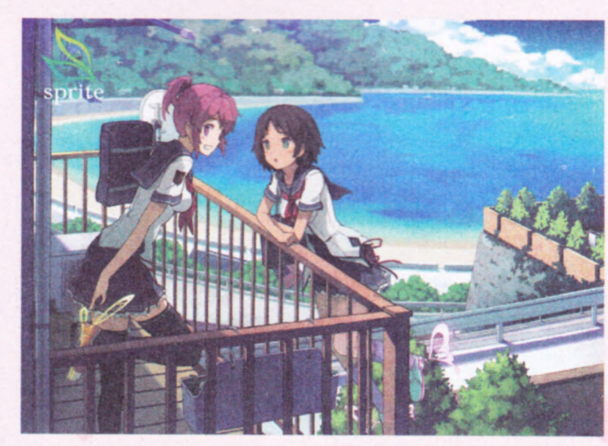
企划：木緒なち

制作人：サカモトアキラ

原画：悠木いつか，鈴森，鈴森ほたる

剧本：木緒なち，渡辺僚一，陸奥竜介

发售日：未定



STORY

这是一个人们能像骑自行车一般享受飞天乐趣的奇妙世界。

世界上存在一种名为“グラシュ”的反重力靴，它可以利用反重力制造出无重力空间，而人们穿上它即可实现浮空。作为平常的移动方式，一般被广泛应用在交通不太便利的乡下，小岛，以及地形起伏大的区域。与此同时，世间也存在利用反重力靴展开的空中运动“フライングサーカス”（飞翔马戏），我们故事的主人公便是这项运动的选手。

故事的舞台是一个宁静的小岛，拥有丰饶的自然和独具风情的风景。因为某次失败的打击而远离了飞翔马戏的主人公和友人们便在这里过着普通的生活。

直到一日，一个不会飞天的少女仓科明日香转学到来，主人公在她的请求下教导她飞天的秘诀，却在不知不觉中取回了自己曾经的热情，最终与同伴们一起重回飞翔马戏的舞台……

COMMENT

2010年，新生品牌sprite以一款『恋爱选举巧克力』吸引了众多玩家的眼球，这款作品在后来通过家用机版和TV动画获得了不错的人气。两年后，sprite的原班人马披上一个名叫fairys的马甲，表示他们要做全年龄游戏了，并在同年底发售了拥有华丽一线CV的『现在就想告诉哥哥我是妹妹！』。该公司的特点可以归纳为画风清新爽朗，题材颇有创意，剧本不过不失，不过由于至今的两款作品可以看出制作者也有其上进之心，因此大多数玩家依旧对他们充满希望。

就在今年上半年『现妹』的风头还没有过去之时，sprite突然就在『电击GS』上公布了新企划始动的消息，并且连续几期杂志都仅仅用一张背景图和游戏标题当做广告，毫无实际内容。吊了大家好几个月胃口之后，官方总算才公布了作品细节。最让人意外的是，本次STAFF阵容可以说大换血，原本积攒了不少人气的画师春夏冬ゆう在今年初已经退社，本次找来的又是两个完全没露过脸的新人，而让人匪夷所思的是目前公开的人物画竟然还与前两作的风格相差无几……难道应该说公司的上色同学是神吗？

剧本担当这边，前两作的坚木公不见了踪影，而是找来了十分吸引眼球的三人组合。木緒なち在近两年进步明显，已经完全能够独当一面，而近两年崛起的渡辺遼一也经过『はるまで、くるる。』等两作证明了自己的实力，唯一的未知数则是表现时好时坏的陸奥竜介。总的来说，这三位写手都已经有一定成就，笔者也因此本作的剧本燃起了希望，到时候就看三人能产生什么样的化学变化了。

最后值得一提的是，这款新作也是一款全年龄游戏，但多少让人有些意外的是，它竟然不是以fairys的名义发售的——再想想现在还没有公布的CV情报……难道这是马戏团那曲艺商法的前兆……？



CHARATER





时刻都精神抖擞的转学生

仓科明日香
Kurashina Asuka
身高：158cm
体重：47kg
三围：B85/W56/H86
生日：5月2日

转学到主人公班级上来的转校生。感情表现非常激烈，性格非常开朗，但又待人温柔，礼仪端正，就算面对低年级生也不忘使用敬语。她很喜欢体育运动，随时朝气蓬勃，唯一让她烦恼的就是自己不会飞天。

画师悠木いつか表示，他在作画时除了表现出朝气，还极力营造出仓科身为女孩子的"可爱"成分，顺带还有一些神秘感。他根据剧本担当木绪なち的要求，为她设计了一头粉色长发，这是为了给她增减一股温柔的气息。



深陷"情网"的吉祥物

有坂真白
Arisuka Mashiro
身高：148cm
体重：42kg
三围：B77/W52/78
生日：2月14日

对美咲一心一意的学妹，妄想力强，喜欢钻牛角尖，感情表现很直接，略微给人一种孩子气的感觉。不过由于她性格开朗，时不时还马虎大意整出乱子，能够充分活跃周围的气氛，大家不但不反感她，反而经常以捉弄她为乐，把她当做吉祥物看待。

她兴趣爱好就是打游戏，以前还因为过度沉迷网络游戏而导致视力严重受损。不过，根据这段经历以及她对美咲的热情来看，她对某种特定对象的集中力相当高。

另外，她腿子上的黑丝似乎是画师同学强烈要求的结果。

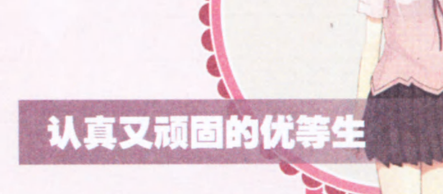


随心所欲的青梅竹马

鸢泽美咲
Tobisawa Misaki
身高：165cm
体重：48kg
三围：BB8/W59/H89
生日：4月16日

主人公青梅竹马的少女，与主人公从小一起长大，可以说是主人公关系最亲密的人之一。她是一个非常崇尚自由的少女，行事非常随性，经常做出让周围的人吃惊的行动。虽然看起来大大咧咧，让人捉摸不透，但其实本子和上非常重视朋友。非常喜欢自己的奶奶，她喜欢的东西很大程度上是受奶奶的影响。

作为一个黑长直，某种意义上来说是她似乎本作中最王道的女主角。为了表现她随心所欲的魅力和作为乡下妹子天然的一面而在表情中融入了强硬与可爱两种属性。顺便一说，她的胸围应该是本作的峰值了吧……



认真又顽固的优等生

市之濑莉佳
Ichinose Rika
身高：152cm
体重：45kg
三围：B81/W55/H82
生日：12月20日

与主人公就读不同学校的学生。做事认真严谨，不管面对什么事都得心应手，但由于不知道怎么率直的表达自己的感情，周围的人经常遭殃。

虽然她是个时刻注意保持凛然气质的踏实的女孩子，但面对自己喜欢的可爱的东西就会情不自禁地放松下来。她的兴趣是每天写日记，还开设了一个博客，不过在博客里她的形象似乎与现实中不太一样……？

STAFF表示莉佳虽然是一个严肃系的女孩子，但她身上还隐藏了别人不知道的一面，有待玩家去发掘。▲

和风×传奇×萌的夏物语

四季系列后的全新展开

カルマルカ＊サークル

■文 / 如月千华 ■责编 / 东方神奈控、JEDI ■美编 / 迷梦

INFO

游戏名：カルマルカ＊サークル
中文暂译：karumaruka 同好会
公司：Saga Planets
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ
剧本：瀬尾順、砥石大樹、御厨みくり
BGM：樋口秀樹、水月陵
主题歌：Elements Garden
发售日：2013 年 9 月 27 日

STORY

这是一个存在各种神秘力量的世界，不但人们都在用着各种自己无法控制的特殊能力，在世界不为人知的角落还有许多神奇的存在——カルマルタ就是其中之一。所谓カルマルタ是指记录着这个世界过去，现在，未来一切的“图书馆”。

故事的主人公御影海人突然被一个学妹带到学生会，在那里等待她的是一群奇怪的妹子，这些素未谋面的少女纷纷要强迫他干活儿，而他还未反应过来，就突然被学校有名的天才少女——天ヶ瀬奈月告白……

“渡星同好会”。这就是这群可疑少女们组织的名称。那是一年一度，仅在七夕之夜尝试对カルマルタ进行“连接”的季节限定的同好会组织，受到学校理事长的器重并直属于学生会。

御影虽然抱怨但还是加入了渡星同好会，与古怪的成员们开始了奇妙的社团活动。

连接カルマルタ的人能够从世间一切的束缚中解脱出来，甚至不用再背负过去的罪责，也不用面对来自未来的恐惧——当钟声响起，少年将许下什么样的愿望呢？

COMMENT

VA旗下的老品牌Saga Planets在去年依靠四季系列的完结篇『はつゆきさくら』赢得金满钵之后，过了一年多时间总算公布了最新作『カルマルカ＊サークル』。

由于两位主力原画都是从四季系列一路走老手，本作的人设也一贯萌度满点，算是保持了品牌特色。但是由于通过四季系列成长起来的新生代主力写手新岛夕在2012年完成『はつゆきさくら』后便离开了Saga Planets，这就让前几作培养起来的FANS对本作持观望态度。

不过，新作请来的三位写手也并非都是杂鱼。譬如砥石大树在戏画饮食店系列新作『シュクレ』里表现对女主角内心的刻画还是让人放心，SORAHANE品牌下的『AQUA』、『さくら、咲きました。』两作也各有亮点；御厨みくり在Cabbit门下的『翠の海』、『キミへ贈る、ソラの花』也给我们带来了细腻而柔美的世界，而瀬尾順更是在业界打滚了接近10年的老手，所以笔者认为本作的剧本我们还是可以期待一下的。

本作有趣之处在于女主角们的能力全都是“七原罪”之中的内容，而几位介绍不详的配角拥有怎样的特性也成为了期待点之一。不知道这些内容具体会和怎样的故事挂钩，让我们拭目以待。





天ヶ瀬 奈月Amagase Natsuki
CV：澤田なつ

主人公海人就读的学校里人尽皆知的天才少女，由于说话的时候总是用男性的语气，别人都表示是一个很不好打交道的人。不过她也有喜爱可爱之物的一面，同时也有与年纪相称的少女心，于是在祖父错误的建议下开始研究和风气质。奈月的能力是"嫉妒"。她近近偏执地喜欢海人，虽然她本人称并不知道原因，不过她依然非常在意海人与其他少女的关系。据说拥有匀称身材的她会在夏天合宿的时候穿上大胆的比基尼出场哦。



朝比奈 晴
Asahina Shin
CV：富吕尾李杏

自由奔放我行我素的美少女。身上同时戴着多种违规饰品，是迟到早退的惯犯，课堂上也常常睡大觉，是学校远近闻名的问题儿童，不过她倒是对别人的评价毫不在意，以自己的方式享受着学校生活。由于爱打扮，赶时髦，受到班上不少男生的青睐，不过她本人对恋爱很迟钝。据说她是因为与父母闹翻才来到这所学校，估计她家里会有不少故事。

晴的能力是"暴食"。她不管什么时候都饿着肚子，而且总是吃不饱，但从她纤细的体型完全看不出来。



夏目 暦
Natsume Koyomi
CV：夏野こおり

学校里另一个天才少女。由于身材娇小，在渡星同好会里被当做吉祥物，受到其他成员的疼爱。平时沉默寡言，只在必要的时候说出最简单的话语，别人很难想象她在想些什么。不过当她想展示自己的知识，或是纠正别人错误的时候，就会变得格外饶舌。

比起个子矮小，她更在意坦荡荡的胸脯，一旦提起相关话题她就会一口咬定自己"还在发育途中"。

暦的能力是懒惰。不管在什么时候什么场合都能睡着。也因此在睡着时遭到过别人的恶作剧。



乙音 ニコル
Otone Nikoru
CV：上原あおい

天然属性的学妹，将海人带入渡星同好会的"元凶"。天真可爱又特别亲近人，因此很受大家欢迎，是全校学生的偶像——特别是在女生中间。身边总是带着一只乌龟，并常常用腹语让它在大家面前说话。虽然总是面带笑容，给人暖洋洋的感觉，但有时候也会生气，但生气的表情都会格外受到周围的喜爱。

ニコル的能力竟然是"色欲"，她特别受女生欢迎就是因为这种能力，不过貌似对异性无效。



高坂 夕姫羽
Kousaka Yukiha
CV：北見六花

身材修长，胸部坚挺，是学校里有名的美女。讨厌麻烦事，崇尚节能主义，自称节能少女，不过也有"爱管闲事"的一面。

她的能力是"强欲"。经常无节制的购物，能力发动时无法控制自己的意识。



笹倉 未来
Sasakura Mirai
CV：卯衣

在学校学生会担任书记一职的少女，成绩优秀的实干家。外表看起来比较冷淡，不会把喜怒哀乐表现出来。由于渡星同好会的活动影响到了学生会，所以对众人印象并不好。

个人能力不明。



成海 杏
Narumi An
CV：陽月ひおり

双胞胎弟弟成海大吾是主人公海人的好友，而她与海人也是青梅竹马的关系，同时还是朝比奈晴的好友。对待海人很友善，但对弟弟却格外严格。

个人能力不明。



曽根原 蓮
Sonehara Ren
CV：森谷実園 学

看上去非常可爱，实际上却是不折不扣的男生。换句话说，就是个时刻都穿着女装的伪娘。由于身材娇小，在旁人看来他的动作和表情都十分有杀伤力。与海人很亲近，还曾对他告白，不过被海人拒绝了。

个人能力不明。▲

天色*アイルノーツ

Amairo IsleNauts

■文 / 沉睡的冰 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 迷梦

一声叹息——笔者对于柚子这部新作的一句感言。

老实说，笔者虽大体上对柚子的上一作『Dracu-Riot!』(以下简称 DR）表示满意，但对比再上一作『Noble Works』,『Dracu-Riot!』是有一定退步的。而这次『天色＊アイルノーツ』(以下简称天色）在发布新作信息的时候，笔者曾一度对该新作强大的作者群充满期待——鏡遊，紺野アスタ，这俩可是业界的知名写手，然而结果却是令人意外地差强人意。

笔者不想在这里揪出哪个写手口诛笔伐，因为这个剧本整体都是疲软的；但笔者这回也不打算像以前给表现欠佳的作品开脱那样，给柚子说什么好话。

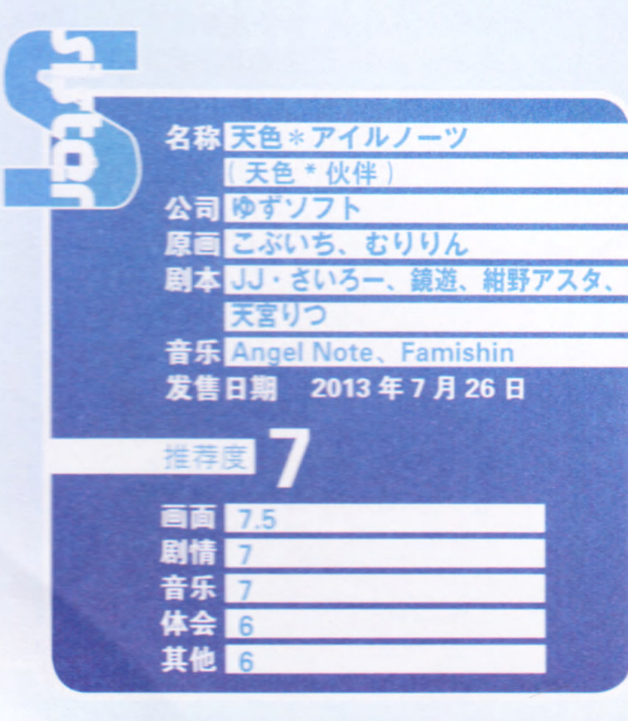
画面与音乐

Pictures and music

在看体验版的时候就纳闷，こぶいち和むりりん明明在 DR 里面成功地为女主角们描绘出一副副妙趣横生的表情，而天色里女主角们的表情却是僵硬了不少，表情的切换也显得不大自然，这实在是对该作并不算差的人设的浪费。毕竟就第一印象而言，四位女主角特别是天霧夕音，还是能让人留下好感的；更别说那位褐色皮肤的配角火宮木乃香一上来就吸引了不少眼球。然而结果就是こぶいち和むりりん在角色表情塑造上，仅仅是公式化地画了些毫无特色的样板。笔者从没想到 DR 的角色表情会那么丰富多变收获惊喜，从而期待在天色里有更大的惊喜，但结果却是收获失望。不过天色的 SD 绘倒是做得不错，萌点十足，抢回了不少失分。

音乐方面，Angel Note 和柚子的法人代表 Famishin 的黄金组合可谓艰难撑起了不至于让该作彻底崩塌的最后一根支柱。说其艰难，是因为比起 DR 中那迷人的萨克斯管 BGM，天色的 BGM 无论是在乐器选择还是演奏风格上都达不到让听者耳朵一动的程度；虽说这些 BGM 并没有影响气氛，也算是比较好地完成了任务，但也在往“公式化”的制作靠拢了。

在 OP、ED 的演唱方面，柚子常用的歌手榊原ゆい总算“歌”了一回——OP 交给了 Nao 去唱，作为实力派歌手 Nao 自然是不负众望；而 ED 令人意外地让四位女主角的配音员——田口宏子，小野凉子，清水愛，種崎敦美（笔者



Status

名称	天色＊アイルノーツ （天色＊伙伴）
公司	ゆずソフト
原画	こぶいち、むりりん
剧本	JJ・さいろー、鏡遊、紺野アスタ、天宮りつ
音乐	Angel Note、Famishin
发售日期	2013 年 7 月 26 日

推荐度 7

画面	7.5
剧情	7
音乐	7
体会	6
其他	6



消去了她们的 MJ）都参与进去了。配音员并非声乐专精所以就算唱得不好也可以理解，但是这次四位好大姐却都唱得挺不错，使得该作的 ED『天色』成为了柚子目前为止最出彩的一首 ED。



剧情与角色
Plot and characters

天色讲述的是男主角透在自己的教师事业蒙受阴影、陷入失落的时候被恩师介绍到浮空岛ライゼルグ的女学校担任老师的故事。这个设定容易让人联想起多年前的优良作品『遥かに仰ぎ、麗しの』，然而实际情况却让人大失所望。

“看上去很美”——这是笔者对天色的最大感受。只要不考虑剧情和个人路线的需求，单纯观赏男女角色个人行为还是萌点十足的。シャーリィ的“性幻想”，愛莉的口癖“ですです”，夕音的口癖“よよよ～”，真咲的口癖“わふ～”既反映了配音员的实力，也萌倒路人不少读者。但对于笔者来说，这不过是点缀，没有扎实的情节和人物描写，点缀再多也无济于事。

首先，该作最大的问题是中心含糊不清。笔者虽然不想专门批某个写手，但是作为剧本的企划和原案指定人，天宮りつ有着不可推卸的责任，他似乎就没搞清楚要写什么样的故事。读者在阅读过程中很容易便能发掘出两个关键要素：透过去执教时留下的阴影，以及“彷徨者”木乃香的传奇经历。然而前者是被糟糕的刻画一再“稀释”变得无足轻重甚至无病呻吟，后者更是让笔者倍感惋惜——因为火乃香的经历很可能牵出浮空岛ライゼルグ的种种秘密，却被莫名其妙地以最少的篇幅一笔带过。

笔者认为，这个剧本可采用的大方向无非两点：一是透再度执教后的心路历程，二是ライゼルグ的神秘起源以及带来的种种是非；前者走的是着重心理描述的人物剧路线，而后者则是通过展开设定、揭示某个事实的叙事剧路线。然而，天色的作者群在基本上无视了浮空岛可展开的设定的前提下，也没有重视对透的心路历程的刻画。读者能看到的，或是透平乏无味地和女主角们之间的互动，或是透生硬地对女主角们的说教，又或是透十分不自然的内心动摇。

一个连作者都搞不清楚中心为何物的剧本，要是在长度上也不可控便是雪上加霜了。前作 DR 从共同部分到个人路线条理清晰，来龙去脉一气呵成（当然，布良梓路线除外），8 个 chapter 便讲完了故事；而到了天色，却基本是到了 chapter 9 才进入人物路线的“深水区”。不得不说，这大大增加了读者的疲劳感——说得难听一点，就是让人越看越犯困。事实就是笔者曾经在看着看着就在椅子上睡着了。

其次是差强人意的人物刻画。对于女主角刻画而言，“玻璃心”是一种拙劣的手法，这种生硬地弱化女性角色的手法很容易让人觉得矫揉造作、无病呻吟。然而让读者无语的是，天色居然出了位“玻璃心”的男主角。这点在シャーリィ路线尤为明显——本应作为引导者为少女们排忧解难的透，却被一些小事、几句责备而弄得心神大乱，到头来是被自己教的学生拉着大横幅主动答谢感动得当众痛哭流涕并释怀。シャーリィ把这场“谢师宴”美其名曰“世界温暖计划”，但笔者只想吐槽，“如果一个男主角惨得需要整个世界来温暖，那还要他干甚？”

女主角的表现也好不到哪里去。シャーリィ除了不时的性幻想博读者一笑之外没啥特色，愛莉的闷锅个性在共同部分或许让读者觉得很可爱，但却把她的个人路线搞得沉闷无比，真咲和木乃香只管靠口癖——前者是成天“わふ～”，后者则是模仿『魔法禁书目录』里美琴妹妹们的电波口癖卖萌；能算得上过得去的也就只有夕音和ティア了，但她俩的表现已经不能改变什么。



总结
Other

失望归失望，但笔者还是不愿意下“柚子的剧本就是这货色”的结论，因为笔者从柚子历代出品看到了这个公司的各种尝试和努力，尽管对于创立有 7 个年头的柚子来说摸索或许应该已经结束。笔者也只能说，寄希望于下一作，给柚子多点机会了。▲







图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自『东方符卡录 II』
作者：ASK 出品：洗熊公社 提供：紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

——『东方辉针城』完整版全面体验剖析

SURPRISE 惊喜不断的幻想 FANTASY

■ 文 / 冰夜华
■ 责编 / JEDI、如月千华
■ 美编 / orangec



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：猫耳抱枕 提供：猫耳抱枕
http://weibo.com/cukimiyakamiko

C84的到来又是一场同人界的盛宴。对于东方爱好者而言，这一次comiket的最大看点便是『东方辉针城』的完整版，没有比这个更能让人兴奋的了。在之前，我们已经初步了解了『东方辉针城』的游戏系统，三面的角色和前期的剧情。多余的话不说了，就让我们来全面的体验一下完整的『东方辉针城』，看看这一次神主给我们带来了怎样的惊喜。

S剧情Y

touhou project TH14

这次的完整版第一个出乎人意料的就是剧情安排。在东方系列的以往作品中，往往主题鲜明，风格明显，而且在体验版的三面游戏流程里，大都可以通过角色的设定，剧情的对话，来对后三面角色进行判断和猜测，然而『东方辉针城』却让所有人大跌眼镜。在体验版的三面设定之中，我们无法找到一个准确的推测点来对完整剧情进行猜测。我们都知道，东方系列每一作的剧情展开，皆是因为幻想乡之中发生了“异变”，当觉察到那份异样的状态之后，主角们便踏上寻找其根源并将其解决的道路。然而这一次，异变却是直接在主角们身边产生的影响，主角们的武器全都像是有了自我一样的行动起来，成为了妖器。然而在体验版的前三面中，主角们遇到的都是妖怪，而且都是独立行动的妖怪，事件发生的地点又相去甚远，也丝毫看不到跟武器为什么会变成妖器有关联。体验版中唯一对前三面角色的解释共同点是因为某个事件而变得躁动起来，但从这里也看不出是什么原因，再加上妖器的问题，以及『东方辉针城』的副标题中有一个“double”，很多人猜测本作有可能会是第一次在一个故事中同时出现两种异变。

然而当玩通了剧情之后，才了解到故事的真正原因——无论是妖怪的骚动，还是武器妖化，都是由一件秘宝所造成，这就是在日本传统故事“一寸法师”里出现的“万宝槌”。万宝槌的使用，导致其中的魔力扩散出去，原本弱小的妖怪们开始变得暴躁不安，产生了想要下克上，也就是以弱胜强的想法。主角们所使用的武器受到魔力的影响，产生了自我意识而动了起来。除了主角们的武器之外，一些被遗忘的道具更是因为受到了万宝槌魔力的影响而变成了付丧神。

在本作中，异变的最终黑幕不再是六面BOSS，而是五面BOSS。纵观东方全系列，六面BOSS皆是异变的真正操纵者，也就是我们所说的黑幕。即便是『东方地灵殿』中，将怨灵送到地面上造成异变的五面BOSS火焰猫燐，本质上也是出于好意，是为了让地上的人知道地下发生的事情，是为了能够有人可以教训自己那个变得充满野心的朋友，才制造异变的无奈之举。然而『东方辉针城』所不同，这次的五面BOSS是一个彻头彻尾的恶役角色，甚至连在游戏中的对话和立绘都能够感受到她满满的恶意，这也是过往作品中所从来没有出现过的。东方故事中的黑幕角色引发异变的理由也各不相同，有因为无聊引发的，有为了躲避追



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自『东方廿四 Solar Terms』
作者：樱花闪乱 出品：正经同人 提供：YUG！
www.doujin-battle.com

兵引发的，有因为获得强大力量就想要征服世界的中二心爆棚所引发的，也有为了争夺信仰而引发的，像这样一个从设定上就表明是一个恶役的角色实属首次。

这也就是我们接下来将要说的，关于『东方辉针城』所讲述的异变相关角色的故事。

CHARACTER DANMAKU 角色和弹幕

touhou project TH14

在上次我们已经介绍过了前三面的角色，若鹭姬、赤蛮奇、今泉影狼，包括被神主钦点为一面道中“杂鱼”的琪露诺，这次就不对她们做过多介绍。她们之所以会引起骚动，是因为受到了万宝槌魔力的影响，这也就是为什么在游戏的对话之中，这三个角色的台词都显得比较狂气。在兴风作浪之时遇到了前来调查异变的主角们，自然就挨了一顿教训，而当异变解决之后，她们又重新恢复了原样。神主在描述这一段的时候,均使用了“大人しい”这个词，“大人しい”除了有老实的含义之外，还可以解为温顺、驯服，实际上就是挨了一顿胖揍变乖了。由此我们可以理解为，主角们的拳头比万宝槌的魔力更具有说服力。实际上对于弹幕游戏来说就是这样了。

三面过去，体验版到此为止，接下来我们就要开始接触到剧情的真正核心了。这次的四面 BOSS 是一对付丧神姐妹，九十九弁弁和九十九八桥，这二位都是受到万宝槌魔力影响而变成付丧神的乐器。与此同时，万宝槌带来的不光是强大的魔力，更是一些前所未有的思想。她们想要让道具征服世界，就是我们所说的下克上，创造一个道具可以自由行动，不受约束的理想乡。当她们发现自己的力量来源之后，便开始朝着那个源头，也就是那座出现在空中的逆转之城前进，不过在半路上却遇到了主角们。既然是异变就要解决，主角们自然不会让她们前往目的地，而被打败的她们并没有放弃，因为她们知道一旦异变被解决，那么失去力量来源的她们就会变回普通的道具，所以在某人的帮助之下，开始尝试把自己的力量转换为魔力的咒法。

姐妹、乐器，上次你们看到这样的组合是在什么时候呢？没错，就是东方系列第七作『东方妖妖梦』之中，四面 BOSS 的三位骚灵，普莉兹姆利巴三姐妹。这一次以音乐为主体的姐妹并且以四面 BOSS 身份再次出现在『东方辉针城』之中，这绝对不会是巧合，神主必定是想起了自己的过往的作品,因为在『东方辉针城』的体验版发布之前神主就做了“既不创新也不怀古,2000 年代新怀古弹幕射击”这样一种介绍。先不说弹幕，光是这样的安排，确实就是开始寻找回以前的想法。而且，九十九姐妹的弹幕也都是音乐弹幕，非常符合角色的身份。

纵观东方整个系列，旧作『东方幻想乡』中的的恶魔姐妹,『东方红魔乡』中的吸血鬼姐妹,『东方妖妖梦』中的骚灵三姐妹,『东方风神录』中的神明姐妹,『东方儚月抄』中的月人姐妹，姐妹一直是贯穿系列的元素。然而这一





▲乐器妖怪九十九姐妹



▲“穷凶极恶”的 BOSS 鬼人正邪

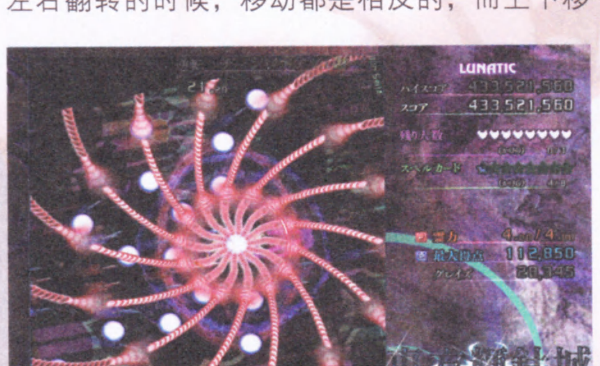
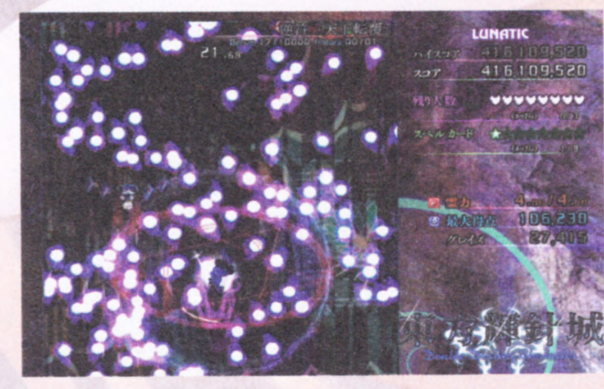
次的九十九姐妹，却是第一次神主正式表明的非血缘姐妹。两个人都是传统乐器的付丧神，九十九弁弁扮演成熟的姐姐角色，九十九八桥扮演着少根筋的妹妹角色。而且这次的四面战也没有两个人一起登场，谁作为道中谁作为BOSS，完全取决于主角是否使用妖器。这样的一种设定，使得她们之间的故事，将会成为二次创作中不错的切入点。

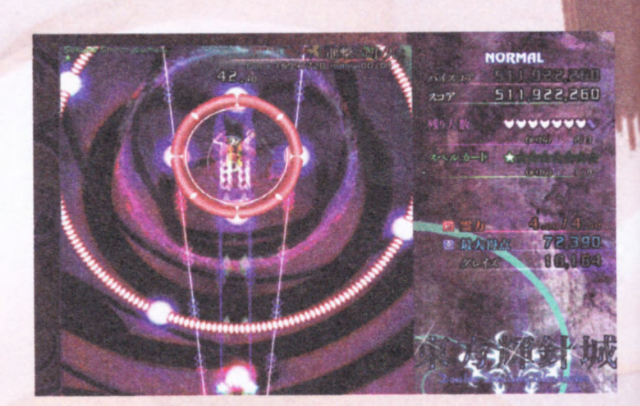
接下来就到了本作最大的黑幕，也是设定上最让人和妖怪都厌恶的角色，五面 BOSS 鬼人正邪。她的种族是天邪鬼，但天邪鬼并非鬼的一种，而是性格极度扭曲的妖怪。她总是想着与别人相反的事情，换句话说就是她一定要跟别人作对。看到别人高兴她就厌烦，相反她就会高兴，彻头彻尾的利己主义者，对待周边的人和事物都是采取利用态度，好处自己全收。所以无论是人类还是妖怪都非常讨厌她，然而正是这份来自他人的厌恶，却会让她觉得快乐，是一个彻头彻尾的恶役角色。这次的异变就来源于她下克上的企图。她的能力是可以让任何事物都反转过来的程度，也就是说，她使用能力的话，就可以颠倒是非黑白，而她的野心是要把幻想乡整个反转过来，让由强者统治的幻想乡彻底毁坏，建立一个弱者统治强者的世界。不过，她虽然拥有可以反转任何事物的能力，却没有足够的力量这么做，因为既然是想要下克上，创造弱者的乐园，那么就说明她本质上不过还是一个弱小的妖怪罢了。于是，她就盯上了拥有足够魔力的“万宝槌”，企图借用万宝槌的力量，达成自己的野心。

这样一个完全纯粹的恶役角色，在东方系列史上是几乎没有过的。旧作暂且不说，新作中的角色虽然引起异变或者跟着捣乱，但都不会是那种骨子里会让人反感的角色，而鬼人正邪不同，在设定上她就是被人类和妖怪都厌恶的角色。就连『东方风神录』中的厄运之神键山雏，虽然靠近就会让人不幸而没有人愿意接近她，但键山雏本质上是一个待人友好的神明，吸收厄运是为了保证人类的幸福。但鬼人正邪却是纯粹的与他人作对，而且还不是妖精那种类型的作对，妖精与他人作对是因为好玩，或者是一时兴起的恶作剧，而天邪鬼则是充满的恶意的要与他人作对，这就是为什么说她是一只性格扭曲的妖怪了。

另一方面，鬼人正邪的弹幕战也是至今以来最有创意的，屏幕会整个左右翻转和上下翻转，就连操作都会反过来，也就是说在进入到左右翻转的时候，移动都是相反的，而上下移动的时候则是让玩家第一次成为了BOSS视角，对于所有人来说，初见杀几乎是不可避免的。也正是因为这样的战斗，让玩家们高呼“神主为什么要放弃治疗”。事实上，弹幕的难度整体并不大，但是这种令人难受的操作方式，却将鬼人正邪的性格刻画得入木三分。

不过，或许正是因为鬼人正邪的这样一种设定，她却在短短的几天内就成为了人气最高的两位新作角色之一，非常受到广大爱好者的欢迎。除了这种颠覆以往印象的设定之外，在游戏中她的表现也是最为有趣，表情极为丰富，立绘的姿势和造型也让觉得非常可爱，特别是



▲这次的神主玩得超开心 XD




▲六面 BOSS 少名针妙丸

会吐舌头做鬼脸这一点，可以说萌倒了相当多的人。即便被打败之后，她的表情也是一副吐舌头的鬼脸，给人感觉就像是一个顽皮捣蛋的孩子那样可爱。最后她还逃走了，这在东方的系列作品中也是非常少见的。在体验版的时候，今泉影狼是最具人气的角色，现在看来，这个风头已经完全被鬼人正邪给抢走了。

鬼人正邪是真正的幕后黑手，但是没有力量的她盯上了万宝槌，而万宝槌的主人就是这次的六面 BOSS 少名针妙丸。少名针妙丸是小人族的末裔，这里的小人指的是身材矮小的人。万宝槌和小人来自于日本的传统民间故事“一寸法师”。这个日本童话故事流传甚广，讲述的是一个身材只有一寸的小人退治妖怪的故事。在退治妖怪的过程中，一寸法师从鬼那里得到了一件秘宝，这就是万宝槌。这是一个可以实现愿望的法宝，一寸法师也使用万宝槌变成了普通人的身材，最后抱得美人归，留下了千古佳话的传奇故事。

传说到此结束，然而故事却没有完结。一寸法师深知万宝槌是鬼的宝物，虽然能够引发奇迹，但那也是来自鬼的魔力，一寸法师在得到万宝槌之后也只使用一次，之后便将其封印，避免惹来杀身之祸。但是随着时间的推移和一寸法师的辞世，他的后代开始慢慢的忘记了他的教诲，认为拿着这样的法宝却不能使用实在是一种浪费。于是他的末裔中的一人就使用了这个槌子，建立起了一座豪华的城池来统治人民，这就是辉针城。但是在城出现之时，万宝槌的魔力也因为无节制的使用而耗尽，最终导致辉针城整个逆转，连同小人族一起被封印到了鬼的世界，再也不见天日。付出了代价的小人族知道了万宝槌的真正秘密，那就是在给予愿望的时候，也会付出同等的代价，这份愿望越大，需要的代价也就越大，甚至会在愿望实现的那一刻开始就降临。明白了事理的小人族再次封印了万宝槌，久而久之，万宝槌的秘密也就不为人知，小人族也不再提起，直到现代。

作为小人族末裔的少名针妙丸得到了万宝槌，但是她却对这件宝物的过去一无所知，她的这份天真和无知，被鬼人正邪所看中。鬼人正邪利用她巧舌如簧的花言巧语，编造了虚假的历史给少名针妙丸，使得针妙丸心中满是一族的屈辱和万宝槌强大的印象，于是她决定复仇，跟鬼人正邪一起构筑弱者不会被遗弃的乐园。就这样，少名针妙丸再次使用了万宝槌，但她却不知道这样做会付出代价。而这也正是『东方辉针城』异变的开始。

对于『东方辉针城』，东方爱好者们有两种有趣的评价，一种是“神主为什么要放弃治疗”，一种是“神主玩得好开心啊”。如果说鬼人正邪的弹幕是神主放弃治疗的产物，那么少名针妙丸的符卡则是神主玩得很开心的证据。这次的『东方辉针城』中有着非常多的梗，其中最有名的就是针妙丸的一张符卡“进击的小人”。看到这里大家都会笑出声来吧，因为这很明显就是在捏他时下那部大热的动画『进击的巨人』，如此明显的捏他，就可以看到神主这次玩得有多开心了。而少名针妙丸的造型也是与她的祖先一寸法师一样，头上顶着个大碗，拿着针和万宝槌，是一个非常可爱的小萝莉。而且在游戏



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自『东方灵华梦』
作者：november 出品：幻梦镜像 提供：november
http://weibo.com/jeanex

中她会一直不停的晃着两只脚，萌到爆了。但虽然身小娇萌，但志气却很大。虽然是被天邪鬼所利用，但她想要建造一个弱者的乐园却是发自内心的，真不愧是一寸法师的末裔。只是她的愿望没实现，反而给幻想乡带来了灾难。



▲ EX 关卡的 BOSS 堀川雷鼓

万宝槌使用了大量的魔力而带来了幻想乡的异变，在解决掉逆城之后，空中再次出现了魔力风暴。这次并非是万宝槌撒出去的魔力，而是万宝槌开始往里回收魔力。一旦万宝槌将魔力回收，那么因为万宝槌的力量才得以存在的付丧神们就会变回普通的道具。主角们再次前往那团魔力风暴中去一探究竟，终于，在那团风暴之中，主角们见到了一个谁都没见过的付丧神。而她的出现，将会改变付丧神们的命运，这就是 EX 关卡的 BOSS 堀川雷鼓。

堀川雷鼓是至今为止从未见过的打击乐器的付丧神。她本是和太鼓的付丧神，在异变之中感觉到了魔力的强大和自己日渐增强的凶暴情感。但是她又是这次异变中最为聪明的，因为她很快就发现了那魔力来自万宝槌，也就是鬼的魔力在作祟，如果自己不做点什么的话随时都可能会被控制住。于是她决心赌一把，冒着消失的危险，放弃了作为自己身体的和太鼓和作为魔力源的演奏者，前往被幻想乡所禁止的外界，终于获得了新的鼓和魔力源，并且使用的是来自外界的魔力。这样她就不会被鬼的魔力所控制，也更不会万宝槌进入到魔力回收期而变回一般的道具。获得了新的力量的雷鼓开始向周围被万宝槌所影响的付丧神们传授这个办法，而她的愿望也是构筑一个属于道具的乐园。只是她所做的一切，是要让道具们摆脱万宝槌的控制，拥有真正属于自己的意志。

整个『东方辉针城』里，堀川雷鼓可以说是头脑最清醒，也是最具有聪明才智的一只妖怪了。不仅摆脱了万宝槌的控制，还帮助其他付丧神，可以说是一个智力型选手。但作为鼓乐器付丧神的她，却又有着豪迈奔放的性格。堀川雷鼓的能力描述是什么都能配合上节奏程度的能力，一只乐队中，鼓是定音，是领导，鼓点的走向能够带动整个乐队。打鼓过的人都知道，鼓手往往都是充满了激情的演奏者，无论是传统鼓还是现代鼓，都能够让人受到感染。这一点在雷鼓的弹幕上表现得淋漓尽致。雷鼓有几张符卡都会以鼓作为弹幕主体，以不同形式表现出来，体现了鼓的豪放特性。不过值得吐槽的是，那些太鼓的造型怎么看怎么像酒桶，果然神主就是离不开酒。

在设定上，堀川雷鼓是抵达了外界后，获得了外界的魔力，所以在造型上，也是一派时髦的现代装束。小西装，领带，体现出了一个见过外界世面的现代人的造型。但她又有着传

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自『次元战争』
作者：吐掉木 出品：正经同人 提供：YUG！
www.doujin-battle.com

统的一面，在她的身边环绕着日本古代的鼓，就像是日本传统神话中建御雷神的雕塑那样，背着一圈的鼓。鼓在传统神话中也是雷神的装备，『山海经』中就有记载雷神以鼓发出雷声，而鼓在演奏时激昂连续的声音，也确实像极了震天动地的雷声。堀川雷鼓从名字和符卡中就体现出了她具有雷神的气质，再加上她那副帅气的打扮，豪放的性格，很快在爱好者之中获得了大帅哥的美名，可以预见，幻想乡的“爷们”又多了一位（编者：明明是可爱的男孩纸）。

总的来说，这次的角色都非常有特色，加上神主的画工越来越好，立绘表现也越来越精美。不过还是有想要吐槽的一点，那就是今年发布的两个作品『东方心绮楼』和『东方辉针城』，几乎是付丧神的大逆袭，一共出现了四位付丧神，这是一个非常有趣的现象。而且最重要的，那就是『东方辉针城』中出现的三个付丧神均是乐器，这也使本作的音乐有了很大的突破。



音乐一向是东方的另一个精华所在，然而近几年来，东方原作的音乐却屡屡遭到不少老一代爱好者的诟病，更有认为神主正在逐渐失去音乐创作的才能这种极端想法。但『东方辉针城』却打了一场漂亮的翻身仗，每一首曲子都给人留下了深刻的印象。

不仅能看到过往作品中一些曲子的影子，更有三位乐器付丧神的大力表现，让人有一种对过去的怀念。尤其是 EX BOSS 堀川雷鼓的主题曲『始原のビート ～ Pristine Beat』，第一次以鼓作为主体出现的 BGM，让人热血沸腾，尤其是间奏中和太鼓 SOLO 的部分，堪称本作神来之笔，受到不少老一代爱好者的称赞，这在『东方地灵殿』之后的作品里是几乎看不到的。这大概是神主“回归 2000 代”的又一体现，不少老一代爱好者表示有一种回到当年“红妖永”（『东方红魔乡』、『东方妖妖梦』、『东方永夜抄』，在老一代爱好者口中通称“新三作”，即 WIN 平台上的前三部作品）时代的感动。

事实上，这次的成功，说不定是神主早就有的想法。在『东方花映塚』的 Music Room 中，『幽霊楽団 ～ Phantom Ensemble』的注释最后一句话里，神主写下了“ベースやドラムは誰がやってるんでしょう？”这句话，翻译过来就是“贝斯和打鼓由谁来搞定呢？”。而这次『东方辉针城』中，鼓付丧神堀川雷鼓的出现，以及古琵琶付丧神九十九弁弁的出现，是不是神主在重新找回过去埋的梗呢？这部八年前的作品之中竟然埋下了这么久远的梗，神主真不愧是天才。

到这里，『东方辉针城』完整版的体验剖析告一段落。这一次的作品给我们带了太多的惊喜，而除了上文提到的这些之外，还有很多很多可谈，例如先前大家猜测是否会回归『东方红魔乡』那样的西洋风，没想到依旧以和风为重。太多意料之外的元素的融入，使得这部作品更加的充满了魅力，也更让我们认识到了神主的才华。

与前辈们一样，『东方辉针城』依旧有着许多我们需要自己去感受和体会的东西，而这就是我们喜爱东方的原因，这就是东方的魅力。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自『幻想战线』
作者：LLC 出品：隙间核弹同人社 提供：五十岚朔夜
http://shop104686357.taobao.com



艳丽演武，心华一轮

——“艳神”西E田笔下的珠玉犬马

A porn star's coquettish work

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷梦

有人说西E田的画风中有模仿大枪苇人的成分，殊不知西E田在某些领域可以称得上是大枪的前辈。有人说游戏内外的西E田简直判若两人，殊不知虽然成名于Overflow，但西E田最精华的作品却都在美少女游戏之外。有人说西E田是那种半红不黑的典型，但笔者却要说，如果TONY可以被称作“色神”的话，那么西E田绝对配得上“艳神”这个称号，或许在“艳”这个层面上，能强压西E田一头的画师还真的是屈指可数。所以本文的正题特别选用了西E田两幅插画作品的标题，艳丽演武、心华一轮，艳者色彩也，华字通花，在欣赏过如此艳丽妖娆的珠玉犬马以后，心花怒放便是观者最佳的心灵写照吧。



乱世中的创业故事

Pioneering story in turbulent days

这次的故事与以往不同，是从一个生于1972年的年轻小伙的发家创业史说起，这个人并不是本文的主角西E田，他叫大沼明夫。

大沼明夫在日本是一个很常见的名字，他在游戏业界的名气也远不如日后他创办的游戏品牌那么高。老家在北海道札幌市的大沼明夫自幼喜爱游戏，大学时励志从事游戏行业，20岁出头便背井离乡在日本各地闯荡，为了个人梦想曾一路南下到九州的福冈市，投到一家叫Riverhill Soft的游戏公司门下，后又辗转去到日本中部的岐阜县岐阜市，加入了一家叫Flight-Plan的游戏公司。这两家游戏公司都有一个共同的特点，趁着泡沫经济破灭，产业资本转型的契机创办，在如火如荼的家用机大战中，靠将PC端游戏移植到各种家用机平台起家。在80年代末、90年代初的几年里，个人电脑和家用游戏机的型号都非常繁杂，整个游戏移植产业在杂乱无章中显得欣欣向荣，在这个行业里摸爬滚打了几年的大沼明夫意识到或许自己创业的时机已经来临，于是辞掉了工作北上到全日本ACG产业的中心东京，想在真正的大都市里碰一碰运气。大沼在东京结识了一个叫岩崎公彦的人，此人与大沼有着相似的志向，于是1997年2月两人共同出资在东京都目黑区青叶台的一栋小商务楼里租下了一间办公室，注册成立了一家叫STACK的游戏公司。STACK成立后发展壮大得很快，岩崎原本从事过AV数码（这里的AV不要想歪）方面的工作，所以STACK的经营范围包括动作捕捉、电子游戏软件开发和贩售、家用游戏开发、数字内容制作和数字动画制作。要覆盖这么宽泛的经营范围就必须招聘足够数量的员工，为了扩大经营STACK社在97年5月第一次搬家，迁入了距离神田旧书街百米之遥的千代田区神田神保町的山村大楼，这里离神田和秋叶原都很近，是一个文气和宅气交汇的理想场所，有不少小型游戏公司和IT企业都在这一带办公。在确认了地利和人和两方面的因素以后，STACK开始大展拳脚，公司涉足的第一块业务便是美少女游戏的家用机移植工作。

说到90年代的日本家用机大战，就无法漏掉索尼的PlayStation和世嘉的Sega Saturn这两个名字，眼见SS完败于索尼的PS后，世嘉又在1998年推出了次世代主机DreamCast，90年代末00年代初的游戏移植主要就是针对这三款主机进行的。众多周知大多数美少女游戏公司的规模都不大，有的公司甚至没有营销人员而直接把发行业务交给渠道商，所以让美少女游戏公司来自己承担移植工作是不现实的，专业的游戏移植和渠道发行的公司便应运而生了，当时比较大的发行商有NEC集团旗下的NEC Interchannel和角川集团旗下的MediaWorks等几家，呈垄断趋势。而游戏移植业务则完全是一派战国时代的景象，STACK社便是在这种夹缝中求生存的乱象中脱颖而出的佼佼者。97年STACK参与的第一部作品就是百万销量名作『青涩宝贝』的土星SS平台移植计划，虽然只是承接了限定版特典的开发任务，但游戏名声在外，极大提升了无名公司STACK在业内的认知度。接着好项目接踵而至，先是98年F&C名作『快餐店之恋2』的土星SS移植版开发，而且是全权外包，接着又制作了同公司的『同窗会』、『With You』这两部人气大作的土星版。早期的18禁工口美少女游戏移植到全年龄家用机平台的



看作品质量和营销手段是否高明。综合这两个想法，大沼明夫得出的结论是：STACK自己也可以开发美少女游戏，然后自行移植，再找一家靠谱的发行商合作则大事可成。想要达成这个愿望，他首先要有一支能征善战的队伍，具体来说，他需要专业的原画人才和游戏程序员。前者，他找到了合适的人才，此人便是西E田，至于后者么……呵呵。

“艳神”的黎明

Daybreak of the porn star

西E田是何许人？在被STACK社看中之前，又在从事着什么样的事业呢？很简单两个字——浪人。

西E田的本姓大概是西田，因为“西E田”其实就读作“にしだ”，字母E是完全用来装饰用的，有时候他会把自己的笔名恶搞为“西☆田”，可见E字并没有什么了不起的含义。西E田生于1974年7月4日，生日很好记，作为谜题可以打一部阿汤哥电影的名字。只比大沼明夫小两岁的西E田却没有大沼那么能干，在被STACK相中时，他还只是一个没什么名气的插画师，在成为插画师以前西E田一度接近于漫画家这个职业，而他的志向却是动画师，这颠三倒四的状况又是怎么一回事呢？我想应该先从西E田所学的专业和他的爱好说起。

工作一直比较中规中矩，无非是剔除18禁的内容，修补由此带来的剧情衔接上的漏洞，酌情增补语音和配乐，更换片头动画，更新主题曲，改换一下包装基本上就OK了。对于外包公司而言比较有难度的作业就是增补CG和更换片头动画这两项了，一般情况下游戏原开发公司都会派遣游戏人设画师和原画团队来协助这项工作，像F&C这样原画人才济济一堂的公司自然不需要假手于人以增加开发风险，而片头动画则需要外包公司自行出力完成了。所以负责移植工作的外包公司要么将动画制作进一步外包，要么自己囤积一些动画制作的战力，总之对STACK而言迫切需要的是动画人才，而非游戏原画人才，这就是后来大沼明夫聘请动画师后藤润二为公司主力原画师的缘由。

写了这么多，还没轮到主角西E田登场，很多读者一定对笔者的凑字数大法有点不耐烦了，那么就此切入正题。STACK入行以来的前三年，合作对象可以总结为三类：一类是Galgame开发公司F&C，一类是著名人设画师水谷とおる，一类是发行商NEC Interchannel社。与这三类公司和个人的合作让大沼明夫社长发现了有趣的业界规则，那就是一部成功的美少女游戏离不开一个强力的人设画师（或团队），凭借一己之力在90年代末战翻整个美少女游戏业界的水谷老师就是一个极好的例子，F&C的游戏也大都靠原画师的名气在招揽玩家。尽管如此，F&C社对待原画师的态度却可以用漠视和残酷来形容，身为业内人士的大沼明夫对于这一点的观察比外行人更为透彻，这让他感觉到腐败的F&C管理层早晚要毁掉这家大手公司的一世基业，如果大多数美少女游戏公司都是这副德行，那么自己岂不是也有可趁之机？再者作为发行商的NEC Interchannel社其实自己也有游戏开发业务，所以说从上游开发到下游渠道发行可以一力承担，这便意味着要真正作到一条龙全包并不像想象中那么难实现，无非就





有关西E田童年时代的记载很模糊，在笔者印象中他是一个极其典型的不擅与人交际的闷骚宅男，没有什么值得一提的童年经历，唯一的一桩回忆笔者会在下文中提及。学生时代也是，大概可以用乏善可陈来形容，因为据他本人说，后来同窗会时被学校的前辈约出来喝酒，酒过三巡后众人开始回忆学生时代的种种趣事，等轮到自己时竟然冷场了，大家都说“你这家伙好像自那时起就挺无聊的吧！”虽是酒后戏言倒也道出了部分实情。日后成为画师的西E田其实在进入大学以前都从未将画画当作是首要的兴趣，他的最大爱好就是虚度时光，其次是看动画。动画在西E田的人生中其实占有着相当重的分量，说是动画改变了西E田的人生也不为过，因为想成为动画师促使他报考了美术类大学，也因为想找一份动画类的工作让他只身一人来到东京，并在大学毕业后接触到了STACK社。西E田曾透露自己念的是一所造型大学，造型大学大体相当于美院，设置的课程主要有美术、立体造型艺术、摄影映像艺术、视觉艺术和舞台演出等，毕业生里有不少人成为动画师、游戏设计师和漫画家。笔者特意查阅了一下日本几所著名造型大学的知名毕业生名单，最终在东京造型大学的OB名单里发现了西E田的名字，他的校友里不乏导演犬童一心、插画家安西水丸这样的社会名流，当然ACG领域的名家就更多了，贞本义行、前田真宏、大河原邦男、岩元辰郎、名越埝洋都榜上有名，西E田在这些人当中可以算得上是一个异类，因为只有他顶着的头衔是美少女游戏人设画师，而且是以18禁作品而成名的，但无论如何名校毕业就是名校毕业，走到

哪里都被人高看一眼。

不过让笔者感到不解的是曾经醉心于动画事业，甚至可以说因为想入行而潜心练习动画画风多年的西E田结果却并没有走上动画师的道路，而且连边都没沾上。他毕业后的出路是给漫画家当助手，大概是通过朋友介绍还是招聘信息什么的，稀里糊涂的就走上了意想之外的道路。说起漫画家助手这个工作，无论从工作内容还是从收入及社会地位而言都算不上体面，大多数情况下助手除了要帮漫画家做一些专业方面的下手活以外，还要负责为漫画家端茶送水、买便当、寄快递什么的，能得到的好处无非就是一份还过得去的薪水（通常是时薪或者日薪），特殊情况下还能提供食宿，这大概是当年穷困潦倒的西E田比较看中的福利。可是他毕竟不是以漫画家为志向而只身在东京打拼的，所以有关其漫画家助手生涯的记载只有寥寥数语，既没有提及投在了哪位漫画家门下，也没有说明这份工作从事了多久。大概刚刚毕业时的确是很缺钱花，西E田颠沛流离了好一段时间，换了好多份工作后终于在他现在居住的丰岛区落了脚，这里是东京人口密度最高的住宅区之一，距离市中心繁华地区和动画产业集中的练马区都很近，租金也不算高，适合作为贫穷打工仔的安身之所，然后一住就是十几年。最初的这段时光被视作这位未来画坛“艳神”的黎明期。

1999年，25岁的西E田因为一个非常偶然的机会受到学校前辈的推荐，得到了一份为轻小说绘制插画的工作。十几年前的轻小说插画当然远







不如现在这么热门抢手，原因很简单，这类工作周期长，回报率低。将轻小说批量动画化的那一套流水线营销方式还没有建立起来，小说单行本的销量本就不高，抽掉作者的版税，分到插画师手里的钱就少之又少了，所以眼界高一点的画师都不愿干这行，旁人不愿接的活计，在西E田眼中都是不可多得的机会，于是在电击文库责编的撮合下，他与小说家伊达将范结成了临时合作伙伴，为着一部叫『DADDYFACE』的小说共同努力，谁知这一做就是整整7年。

伊达将范是电击家培养的一位嫡系小说家，从出道起就在电击家的刊物上发连载，『DADDYFACE』已经是他的第5部作品，或许也是最后一部。5部小说都没有红起来，这样的小说家基本上是没有希望的了，抱着最后一搏的心态伊达开始了『DADDYFACE』的连载，也接受了西E田这样一个完全没有经验的新人来操刀作品的插画。小说的题材是当时一度非常流行的带有SF设定的传奇活剧，角色设计相当逆天，主角家族是一个四口之家，爸爸草刈鹫士是一个21岁的贫穷大学生，妈妈麻当美贵是小鹫士一岁的同学，一对双子姐弟结城美沙和结城樫绪却已经有12岁了，也就是说鹫士在美贵只有8岁的时候就与她结合然后产下了双胞胎！之后两个孩子被送到大财阀结城家被抚养长大。别误会，小说的卖点并不是混乱的伦理关系，既然说是SF题材那就自然有SF的内容。男主角虽然穷得兜里没剩几个子，却阴差阳错的习得了源自中国古代的妖异拳法“九头龙”，摇身一变成了战斗种族，并义无反顾的抛下学业与觊觎古代文明遗产的神秘组织周旋。而男主角的一双儿女，一个是媲美微软的超大型IT企业的创始人，将超一流战斗机当作玩物的天才萝莉大小姐，一个是世界性大财阀的未来继承人，并有着血统赋予的超能力的美正太。总之乱七八糟的设定捏了一大堆，也不知道是打算以哗众取宠的方式做最后一搏，还是伊达预感到未来的轻小说领域会发展到靠装疯卖傻博出位的境地所以走在了前面，在时下完全谈不上话题之作的『DADDYFACE』在那个年代绝对可称得上是一个异类，这或许可以解释为什么设定完全脱离理性范畴的本作可以连载7卷之多，但同时也不难





明白这样的小说最好的结局大概也就是无疾而终了。事实上『DADDYFACE』自2005年1月发行了最后一卷后就一直处于“未完待续”的状态，连“下一卷预告”都发了，俨然打算若无其事的连载下去。不知西E田对自己的初商业作品以这种悬而未决的方式存在会抱有什么想法，倒是若干年后他还做过一次帮人善后的工作，把别人画不下去的插画给接着画下去了，但这里暂且按下不表。

刚刚接触插画的西E田表现出了各种不适应。他是学过几年科班绘画并且始终梦想着进入动画行业的，画技方面理应比较过硬，只不过90年代末时数码绘已经开始慢慢普及，插画师因为单打独斗的工作性质决定了接触数码绘比动画师普遍要早，西E田在数码绘方面起步算是晚的，所以其画风中手绘时代的残留痕迹很浓重，对轻小说插画而言有点不够时髦。再者由于缺乏经验，西E田在人设方面并没有什么心得，对作者意图的拿捏还是略显稚嫩的，加之当时画力非常不稳定，作画崩坏时有发生也就不足为奇了。看看当年为『DADDYFACE』画的小说封面，再来看看现在『Comic Megastore H』的封面绘简直就是判若两人。好在当时的业界也不太讲究这个，若非是市场上热门的幻想题材的如『罗德岛战记』、『豹头王传说』这样的大作，插画这方面大多是得过且过的，否则西E田不被降板才怪。

不知这次与电击文库的合作算不算西E田职







业生涯中的第一个好运气，之后很快到来的2000年里各类插画工作的邀约不断，有名有姓的就有『月刊Dragon Age』增刊上的短篇小说『大江戸学園興亡記』的插画，『月刊AX』的目录页插画，游戏『果てしなく青いこの空の下で…』的公式视觉画集封面绘等等。虽然都不是大单子，却是实打实的工作和收入，而且这许多次练笔头的机会还为他带来了一份意想不到的offer，那就是STACK社游戏原画师的职业。

找来找去找了个刚刚冒头的新人插画师来独挑大梁，大沼明夫并不是病急乱投医，但实际情况也不容许他挑三拣四。当时比较实际的情况是东京地区先有根基深厚的ELF和F&C经营多年，江山稳固，后有关西地区的后起之秀Leaf纠集御三家勇闯关东，声势浩大一时间无人能敌。东京地区的二三线公司普遍比较弱小，要跟这些关东关西的大手公司抢地盘很难有活路，想要挖人的话也要掂量掂量自己够不够本钱。Leaf能从F&C挖空一个原画室，STACK尽管与F&C有着密切的业务联系却只能看着别人碗里的眼馋，无计可施下只能选择自己培养原画人才这一条途径。当然大沼明夫有魄力在26岁这年选择创业，自然有其独到的生存法则，其实也是最原始的自然法则——抱团求生。后来千代田区联合的创办就是大沼一手运作的，在实际的运作中大沼所经营的公司也是三家合作企业中占了最大便宜的一家，可以说西E田虽然是一个完全没有理由被看好的新人，却因为身在千代田区联合这样一个特殊的环境中才得到了千载难逢的成长机会，为其日后的逐步走红奠定了坚实的基础。





“人渣王”的诞生

The birth of the scum king

1999年夏天，在制作完『With You』的SS版之后，大沼明夫选了个吉日正式挂牌成立了自己的第二个游戏品牌，同时也是第一个成人游戏品牌Overflow（简称OF社），overflow这个单词本身的意思是“溢出”，很普通的一个词，根据日本人的奇葩英语口音，Overflow念作オーバーフロー，恰好与叔母（おば）和风吕（ふろ）两个词的读音相近，于是后来就被玩家们恶搞成了“叔母风吕”社。但不巧的是www.overflow.com的这个顶级域名已经被抢注了，大沼无奈之下灵机一动将字母O改成了数字0，于是OF社的官网域名就变成了诡异的www.0verflow.com，至今都没有改回来。如果说注册域名的事预示着大沼明夫的二次创业将出师不利的话，那么接下来物色核心制作成员的事就像当头浇下的一盆冷水，险些动摇了大沼的决心。一款美少女游戏从企画到成型中间经过的环节不外乎有三：脚本、原画和程序，这个排序也是一个难易度的顺序，如果说大沼对自己的文笔还是颇有信心打算暂代脚本一



职，而且几乎是不费吹灰之力就把西E田招致麾下算是解决了两桩心事的话，那么程序员的空缺无疑是他的心腹大患，而且注定将成为困扰他一生的噩梦。在没有一套可靠的游戏系统的支撑下，大沼首先遇到的第一道难关就是他能否在有限的时间内做完OF社的第一部游戏，可惜结果是否定的。

在感觉具备了初步开发环境后，大沼亲自提出了一个叫『PureMail』的游戏企画，在这个企画中大沼亲自任原案、监督和脚本监修三大职责，他给自己起了个笔名叫メイザーズぬまきち，公司当时已经有两位原画师西E田和Bou，后者的来历下文中会简单介绍。『PureMail』是一部相当本格的选择肢式的恋爱ADV，受到长期合作伙伴F&C社的影响，大沼很重视萌元素在游戏中的体现，也粗通纯爱类游戏的创作思路，不过他并不打算制作一部平庸的、带有90年代末纯爱系Galgame标签的作品，因为他明白以自己手中的资本毫无胜算，所以想另辟蹊径搞一部强调巨大反差的具有“表里双重世界观”的游戏，简单来说游戏表面上看是一部纯爱系恋爱ADV，但在启动“现实模式”后便180度大转变成了一部凌辱调教类游戏。来控制风格切换的是“好感值”和“调教值”两项数值，而数值可以通过选择肢的选项进行控制，听起来这将是一部对系统有较高要求的作品，偏偏问题就出在这上面。在经过多番论证后他的开发团队表示年内无法完成制作任务将游戏推向市场，这让技术外行的大沼也无计可施，只能退而求其次的选择备用方案，这就是后来以OF社处女作身份而为广大玩家所熟知的『らーじ•PonPon』。

其实仅从这么一个随便的游戏名字就能看出当初提出企画时有多么仓促，而且『らーじ•PonPon』的游戏容量只有1张CD-ROM，而后来的『PureMail』则有两张碟，游戏规模也可见一斑。被系统问题折磨过一番的大沼决定一切从简，于是『らーじ•PonPon』采用了最简单的单线程作业，通过对话选择和地图移动来触发事件推进游戏发展，简而言之就是最普通的AVG，开发中借鉴了很多STACK在承接移植外包任务时从一些名作中学到的经验，设计了必要的人物关系上的冲突，加入了时髦的捏他，顺便抓了下音画质量。可大沼毕竟不是那么容易妥协的老板，不把『らーじ•PonPon』玩出点花样来是绝对心有不甘的，所谓花样便是世界观设定了。



几年前『日在校园』正当红的那段时间，本刊曾刊登过一篇名为『真实的叔母风吕公司，令人战栗的人渣童话』的文章，比较系统地罗列了OF社游戏角色的血统关系和族谱，为玩家揭示了这家公司最大的噱头，同时也是其“罪恶根源”所在，这一切的源头其实都要从『らーじ•PonPon』和『PureMail』两部游戏说起。两部在同一时期由同一班人马提出企画的新作其实原本在设定上的共通点并不多，『らーじ•PonPon』的男主角叫伊能步，是个从优柔寡断的废柴上班族发展成超级人渣花花公子的极富戏剧性的人物，游戏的女主角除了一位是他的正宫女友以外，其余都是通过乱搞发展起来的炮友关系，但这部看似普普通通的浮气NTR题材的游戏真正奇葩的地方在于，其中相当一部分角色有着奇妙的血缘或远亲关系，因为有意无意男主角伊能步啪啪啪了好几个他的同父异母姐妹或远亲，导致对方怀孕并生下孩子，这些原本只是游戏ending的设定后来被OF社加以利用，成为各种令人意想不到的分支和伏笔，在此后的世界观设定中屡试不爽。『PureMail』的登场人物完全是另一套人马，男主角绪方圭是一个有心理障碍的大学生，有一



个堪称完美的女朋友奈川碧，但不知出于什么原因圭也踏上了不断劈腿的人渣道路，与其他若干位女性保持肉体关系，并最终使对方全体怀孕。从中我们不难看出两作最大的相同点恐怕就是玩家通过对选择肢的把握最终有可能实现女主角全员怀孕的ending作为回报（莫如说这才是大沼的初衷？）。但事情应该远远没有那么简单才对，谜底后来在OF社的第三部游戏『Snowラディッシュバケーション!!』中被揭晓，随着上帝一般的男主角泽越止的登场，各种令人发指的血缘上的谜团被揭开（但同时也埋下了更多的血缘上的伏笔），原来第一作和第二作的男主角伊能步和绪方圭都是泽越止的儿子，两人虽年龄相差较大，却因为继承了父亲的人渣血统，不知不觉中就会变成一台人肉播种机，不仅乱搞自己的亲属甚至亲妹妹，甚至乱搞对方的女儿，上演了一出又一出的人间闹剧。

说白了，大沼就是靠这一手不怎么光彩的伎俩把游戏炒作起来的，其他方面谈不上出彩。在人设方面撇开角色身世设定的话，人物本身的设计并没有那么的显山露水，很简单的一个道理是，角色血缘上的噱头是无法用画面来表现出来的，男女主角的外表从客观上来说不可能有什么相似之处，同父异母的兄妹云云也只是说说而已，如果要突出重口味的话无非就是HCG的比重高一些而已。而且游戏的画风可以用中规中矩，乃至略带地味气息来形容，主要是因为画风中模仿的痕迹太重了，至于模仿对象偏偏选择了现在老被人嗤之以鼻的大饼脸宗师樋上いたる，原因倒也不难理解，99年时凭借着『ONE』的热卖和新作『Kanon』的披露，樋上大妈的曝光度已经非常之高，会引来一批跟风者效仿也并非什么新闻。但要说西E田的起点是否就真那么低，也不好就此下定论，因为『らーじ•PonPon』的人设名义上是由Bou和西E田共同完成的，实际上Bou的重要性还要更大一些，这位老兄在做完『らーじ•PonPon』以后就跳槽去了千代田区联合中的另一家公司ACID，成为旗下游戏品牌âge的原画师，其个人画风逐步改良后便有了后来的『Muv-Luv』。西E田独挑大梁后积极塑造个人画风，选择模仿的对象不是别家，正是与STACK有过多年合作关系的F&C，但不管怎么说，模仿始终是OF社创建最初几年里人设画风层面的主旋律。

至于老大难的系统问题，大沼压根就没有加以妥善解决过，『らーじ•PonPon』恰恰就险些倒在技术关上，游戏在系统和程序方面的漏洞可能并不尖锐，毕竟游戏本身就是一部单CD的半成品，如若不然后来也不会在FD里补完续集，困扰『らーじ•PonPon』的大问题是它一开始就在近亲相奸这类伦理问题上开了一个坏头，引起了监察机构的注意，为日后的经营带来了不少障碍。所谓一步错，步步错。2000年8月，在历经了种种磨难后『PureMail』终于发售，由于Bou的中途离去，独立承担工作量的西E田无法确保完工时间从而导致发售日期大幅落后于预期，但这只是一大堆麻烦的开始。游戏首先在debug上遇到了挫折，游戏光盘刚卖出去不久就有严重的系统bug反馈上来，官方只能一边在公式网站上更新简易攻略，一边加紧放出补丁，在短短两个月不到的时间里光是补丁就打了5次，闹到最后OF社索性重新制作了一张补丁光碟免费派送给注册过玩家俱乐部的消费者。祸不单行的是，早就看OF社不顺眼的软伦对游戏开出了一张严厉的罚单，勒令游戏全部下架回收，沉重打击了OF社的财政状况，被罚的原因不外乎跟未成年人搞乱伦不仅有悖伦理道德，还触犯了法律，大沼故意把男女主角的年龄都设定为18岁以上的小伎俩并没有奏效，该还

的还是要还。

“艳神”觉醒 Porn star's awakening



2000年下半年的那段时间，OF社的状况不用仔细琢磨都知道不是很理想，身为一个刚刚端起饭碗还没捂热的新人原画师，西E田开始为自己的生计着急了。就在原画师的职业前景日渐黯淡时，西E田插画师的事业却迎来了一段理想的上升期，他有了更多的时间去钻营自己的画风以适应不同约稿的需求，天赋也随之一点点浮现出来，更难得的是支撑其生计的约稿一直没有断过。2001年西E田以新锐Galgame品牌主力原画师的身份获得了『电击姬』和『Magi-cu』这两本主流美少女杂志的推荐，乐呵呵的画上了插画。得此两本大手杂志力捧的效果果然不同凡响，当年西E田就连续接到了来自10家公司的工作邀请，其中大部分来自于书店和出版社，也有来自于同行也就是其他美少女游戏公司的应援画稿邀请。最常见的是插画是提供给那些成人漫画出版社的，有不少漫画合集的封面和内插都找他来画，比如樱桃书房就一连出了三册『放课后』、『淫母』和『排泄姐妹』，kyun Comics和三和出版也分别出版过『爱娘凌辱』、『この人痴漢です！』和『蜜乐的学舍』这三本。之所以一口气接那么多同类型的小出版社的工口图，一方面以西E田的资历本来就没有什么拒绝的立场，另一方面或许他也渐渐意识到自己在画黄图这方面的确是有些才能的，蕴藏在其体内的“艳神”的基因微微觉醒了。

说起来笔者还没介绍过西E田此人的性格，如果这世界上简单分成有趣的家伙和无趣的家伙的话，那么西E田显然属于后者，而且是其中的佼佼者。此前他曾在一个网站上接受网友提问就被问及过“有没有朋友”的问题，然后他很爽快地回答“没有”，看起来不像是在开玩笑的样子。此人不善交际的名声是业内皆知的，自入行以来好像一次也没有接受过媒体的正式采访，就算是他的个人画集出版时也没有附上称得上访谈的内容，因此外界对他的了解一直不多，有些关于他的私人信息还是在今年刚刚通过『电击萌王』的一篇专栏中披露的。此外也没有听说过西E田与业内哪位同行交好的传闻，其实即便是在OF社内部，“西E田老师”也是一个只有在工作中与别人进行最低限度的事务性交流的沉默寡言的角色。不善交际，又没有长相上的优势，而且从事的工作也谈不上体面，这样的人当然是没有异性缘的，西E田曾坦率的表示自己长期与二次元美少女为伴，早已不知道女朋友为何物了。



真要回忆对三次元女性的性冲动的话，大概可以追溯到小学时代，据说有一次他因为身体不适被送到医务室休息，学校的保健医老师忙着照顾他的时候谁料到这熊孩子居然装模作样的把头靠在床沿上偷窥起保健老师的裙底春光来了。他坦承保健老师成熟女人的魅力给幼小的自己带来的深远的影响，以致于成年后的他只对御姐系角色感兴趣，并表示理想中的女性必须是能干、镇定的成熟女性。时隔三十多年还将这人生中的第一次“艳遇”回忆地如此鲜活生动，而且敢在大庭广众之下与网友分享自己的女人观，西E田的闷骚程度可见一斑，也不能不让人为他这悲剧性的女人缘感到惋惜。不过话说回来，一个纯二次元属性的闷骚男画师的确有可能成为业界首屈一指



17

16

的艳骚画风画师，因为现实世界里到处都是次元障壁，而脑内补完却有着无限的空间。

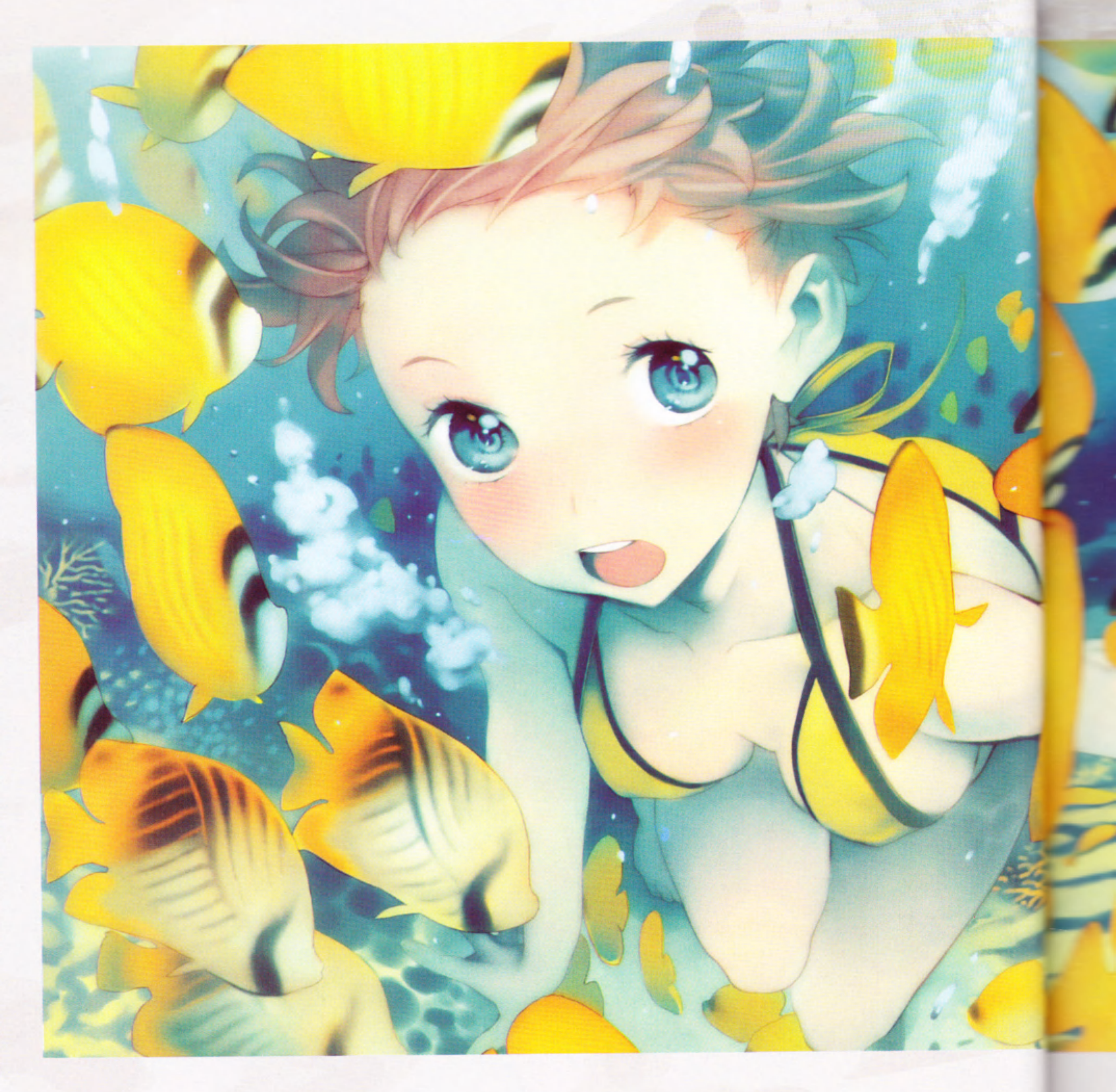
西E田学生时代接触二次元作品的途径主要是靠动画，有过几部动画对他个人画风的形成产生过极大影响，其中一部叫『哥普拉』，是80年代初播出的一部SF动作片，原作来自于8、9年代很有名气的漫画家寺泽武一。寺泽是手塚大神的关门弟子，绝对的实力派人物，『哥普拉』则是他的第一代表作，该作在少年向SF漫画里算得上是尺度相当豪迈的一部，画风写实，很贴近美漫风格，女性角色的衣着普遍很暴露，有一种80年代特有的艳俗感。漫画改编成动画以后作画尺度变本加厉，各种乳摇、M字、露点画面比比皆是，将其归入到15禁青年向的话也绝对不为过。西E田的学生时代就是看着这类作品长大的，他说过自己人生中临摹的第一个女性角色就是『哥普拉』中反派势力海贼公会里短暂登场过的一个女刺客萨博拉，这个角色身材相当火爆不说，杀人技巧是先采取色诱方式骗取对方上当，再用身体燃起大火烧死对方。如此重口味的爱好在同龄人当中肯定是找不到同伴的。

当然西E田涉猎的也不全是大尺度重口味作品，也有小清新的时候。他的同人社团名字叫“黑色兄弟”其实灵感就来自于一部叫『罗密欧的天空』的动画，该作作为著名的“世界名作剧场”中的一部改编自德国作家丽莎•泰兹纳的小说『黑色兄弟』。西E田一度打算投身动画业界据说就是因为被这部动画深深打动，不管他这份决心是否只是黄粱一梦，他是个资深动画控这点是毋



庸置疑的，他崇尚动画画风和赛璐珞涂，后来助他走红的也是手绘痕迹浓重的动画原画风格。在西E田的同人作品中现在还能看到大量线稿，这些落笔毫不拖泥带水，线条明快潇洒，着色简单朴实的作品不太像一个游戏原画师的手笔，倒像是出自一个动画师之手。西E田的个人风格就是与他Galgame原画师的主业有一种说不清道不明的隔阂感，或许这也是为什么西E田从来都没有真正热爱过原画师这份职业，而原画师这个行当也从未给予西E田充分认可的深层次原因。

聊完了积极寻觅出路的西E田，再来看看Overflow这一边。同一时期，为了挽狂澜于既倒，大沼明夫想了不少法子，其中有一些手段倒也奏效了。比如在『PureMail』游戏发售之前他就很有先见之明的疏通了杂志『BugBug』的关系，在上面开始小说版的连载，西E田被安排作为小说版插画抢占了先头阵地，为跨平台化踏出了坚实的一步。不久后他又与GREENBUNNY社谈妥为『PureMail』制作OVA动画版的事宜，在游戏因规格问题被勒令撤架时，动画第一卷其实已经率先上市了，为确保原汁原味OVA的封套绘也是由西E田绘制的，这些注重品牌形象的做法后来成为OF社经营方针中的一个基准，日后为公司的发展带来了不少实际的利益，同时也为原画师个人创造了很多曝光机会。既然提到了动画，有一点笔者想特别指出的是，大沼明夫此人对动画的好感其实并不在西E田之下，但两人看待动画的角度不同，大沼是纯粹以商人的立场认为把自己的游戏改编为动画是一个很棒的盈利点，而且他也很欣赏有过动画经历的人加入他的团队，碰巧就有这样一个现成的人物可以收为己用，此人就是后藤润二，是个有过几年动画经验的自由画师，后藤虽然并没有直接与OF社合作过，但曾几次以外注画师身份参与STACK开发的几部移植作品的制作，论原画师的实力应当早已在大沼心目中留下了不错的印象，也为日后OF社主力原画师之位的易主埋下了很深的伏笔。





分道扬镳，“叔母风吕”的黄昏

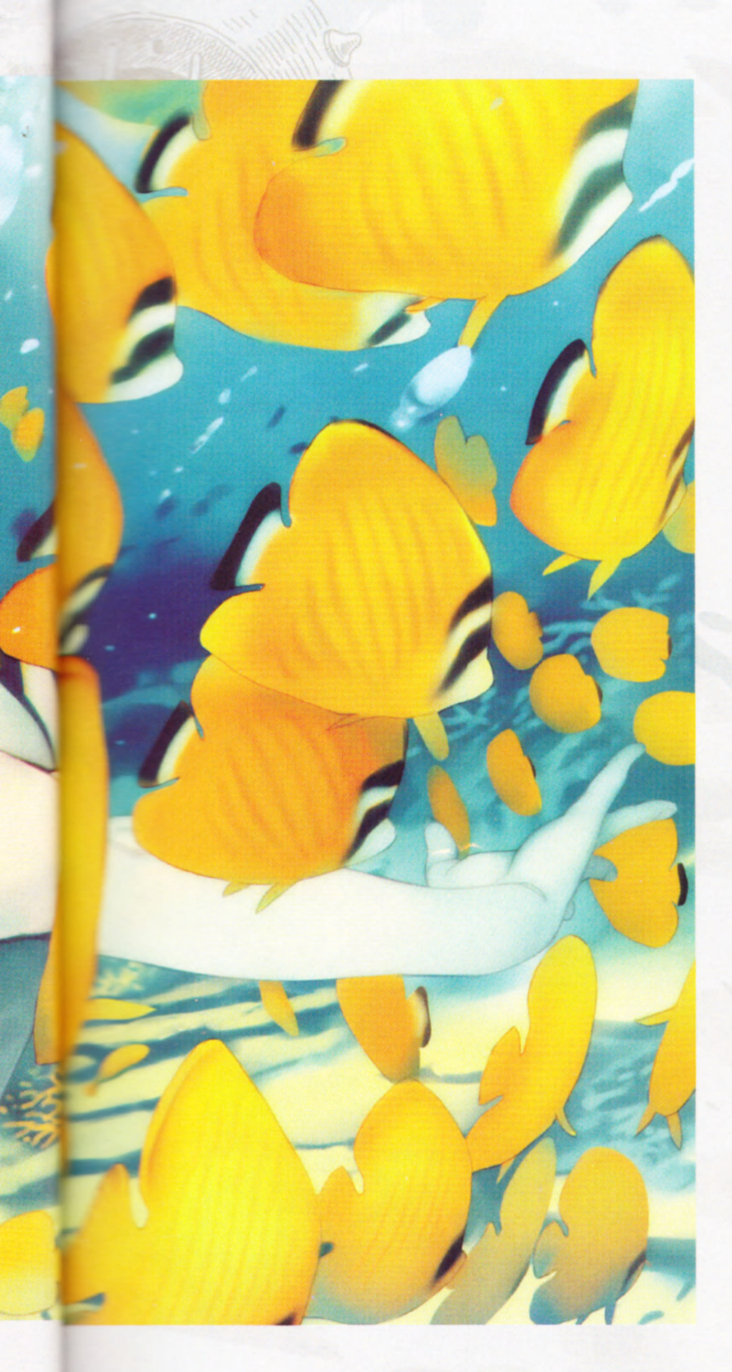
Twilight of overflow





为了应对财政上的难关，OF社在2001年4月推出了第一张FD『Overflow Pleasure BOX』，将此前两部游戏的外传一同收录在内，在诱使玩家消费的同时也顺便补一补那个奇葩世界观里的漏洞，自圆其说般的完善一下角色间的人际关系。在FD的销售款全部回收之前，OF社实际上没有开工新作的本钱，所以等到第三部本格新作『妹でいこう！』上市时，已经是翌年的12月圣诞档期了，距离前作『PureMail』相隔有28个月之久，差不多是关门歇业的节奏了。在这当中的2001年12月，为了躲避软伦的审查，OF社曾偷偷在千代田区联合举办的一次岁末活动中发售了那部充满神秘感的『Snowラディッシュバケーション!!』，游戏的原画师貌似并不是西E田而是另有他人（官方未公开）。

出乎很多人意料，甚至连西E田自己也没想到的是，带有最后奋力一搏性质的游戏『妹でいこう！』居然真的大卖了，半年内就狂销3万多本，一口气赚足了公司两年的运作成本。要探究成功的个中缘由的话，系统稳定、bug较少是其一，本作虽然仍使用自主开发的引擎，但大幅简化了功能，采用最常见最原始的选择肢式ADV。宣传效果好，人设得民心是其二，本作以妹系角色为核心但没有放弃其他类型的女主角，四个妹妹其实都是非血缘意义上的妹妹，在此基础上外加同班同学幼驯染两枚，长辈两枚，共四个御姐型角色，角色设定的跨度很大，其中既有胸围73、74的标准搓衣板，也有90、95的欧派星人，照顾到了不同玩家的口味，至于宣传效果，游戏的OP曲『妹なんだもん！』是当年红极一时的电



波歌曲，店头播放率很高，被洗脑成功的玩家不在少数（有趣的是游戏中就有一把道具枪叫洗脑枪）。预防工作做得好，没有被软伦找茬则是其三，以OF社的尿性不会轻易放弃近亲相奸的设定，不过『妹でいこう！』的高明之处在于在做人设前有好好学习软伦的规定，规避了直系血亲间的乱伦，却又巧妙的加入了“大叔母”这么一个角色，大叔母是祖父的亲妹妹，从血缘上说算是旁系，女主角之一的吉住冬乃的真实身份就是男猪脚的大叔母，在UFO中冷冻睡眠了数十年后来到现实世界中与男猪脚相见。与大叔母啪啪啪并不在软伦的禁止范围之内，能挖空心思想出这么“高明”的一招大概跟本作的系列构成由另一位脚本写手屑美たけゆき来执笔，而并非大沼明夫亲自上阵有关。

此外本作也是OF社系谱中极少数独立于共通世界观设定之外的作品，游戏中既没有泽越止的子孙出来祸害人间，也没有以校园或者餐馆作为舞台，更没有强制全员怀孕的鬼畜设定，可以说是有那么点积极向上的顺应潮流的妹系游戏。再者『妹でいこう！』也是西E田笔下最畅销的一部游戏，可以说是他的Galgame代表作，他的画风在『PureMail』是奠定了基调，在『妹でいこう！』中成熟丰满起来，与现在我们看到的样子已经非常接近了。其实在逐渐游离于“伊能/泽越家乱伦PARTY”的大世界观体系之外后，西E田与OF社的关系就在一点点降温，他尝试将更多的精力放到插画事业上。02年西E田参与制作的第二部轻小说『ハートレス·ハート』问世，由角川Sneaker文库发售，作者是七尾あきら，虽然小说是单卷完结的非人气作品，但西E田借此打开了与角川书店合作的方便之门，顺势登上了角川主打的『月刊Comptiq』。

同年还有一件值得大书特书的事件就是曾经的大手工口漫画杂志『Comic Megastore』（今年4月因触犯法律被查封，被迫休刊，故称“曾经”。其母刊是美少女游戏资讯杂志『月刊Megastore』）新推出了增刊『Comic Megastore H』，封面绘的工作便交给了业界正当红的西E田来执笔，这一画就画到了现在，笔者收集有『Comic Megastore H』自创刊以来绝大部分期数的扫描本，特地查阅了过往11年来的封面绘，一直到2008年7月号都是西E田独占，2008年8月开始由大枪苇人和厘京太郎等其他几位画师轮流上阵，之后就一直没有固定下来过。突然换人的原因是西E田从那年的8月号开始“高升”为主刊『Comic Megastore』的封面绘画师，时值杂志大改版，顺应民意的调来大受欢迎的人气画师西E田的同时把他在『Comic Megastore H』上的王牌栏目“Cover Girls Episode”也一起挪了过来。这个栏目从03年6月号起连载至今，生命力极为旺盛。专栏内容由西E田和杂志编辑共同构思，西E田画出某个主题的封面绘，然后邀请一位写手撰写千余字的文本描述一个微型故事，以3页左右的篇幅组织成一篇剧话。专栏中登场的角色五花八门，或教师、或OL、或巫女、或精灵……职业和属性不一而足，为每个月坚持购买杂志的读者带去永不落空的视觉上的享受。这些精华内容后来原汁原味收录于西E田的两本画集『Dendrobium』和『Epidendrum』中以飨读者（两书名称分别是密花石斛和美洲石斛的意思，是两种兰科植物，所以说花与西E田有着不解之缘）。今年『Comic Megastore』因涉嫌刑事案件被查封后，西E田又重新回到『Comic Megastore H』上继续贡献封面

绘，现在的他不仅是Megastore的招牌，更是销量的保障。

不过，还是让我们把思绪收回到2003年，这一年的4月1日愚人节当天OF社发售了一部对其日后发展产生了深远影响的作品『Summerラディッシュバケーション!!』，游戏延续了前作『Snow』时的舞台和世界观设定，故事还是发生在奸情不断的路边小餐馆Radish中，一个带有“伊能/泽越家”血统的重要角色间瞬粉墨登场，此人就是后来的『日在校园』里其中两位女主角西园寺世界和清浦刹那的父亲，他与男主角诚哥是同父异母的兄弟关系。这部作品重新又回到了大沼明夫亲自企画担当脚本的模式，人设则交给了一个叫华柳影久的画师来完成。没有启用西E田可能是因为前作『Snow』并非出自他手，而且公司对他另有安排，至此这整个系列便与西E田完全撇清了关系。在之后的大半年里，西E田潜心准备OF社的第7部完全新作『MISS EACH OTHER』的开发工作，这部游戏的时间线紧接在『PureMail』三年之后发生，可以被视为另一个系列。不知是否受制于开发周期和经费的影响，游戏的设计相当简陋只有男女主角各一人，其中男主角柴瑶二虽然名义上是泽越止的儿子，却没有其他异母兄弟们那么厉害的本事，居然与仅有的那个女主角



森みさお玩起了纯爱游戏。作品从人设到脚本到设定层面上都没有什么卖点，唯一值得一提的就是OF开始采用高分辨率CG，因为游戏的介质是DVD-ROM而不再是CD-ROM，但仅凭这一点就想在市场上捞上一笔简直是痴人说梦。

就在玩家们怀疑OF社是否江郎才尽的时候，大沼不失时机的在04年夏天一口气抛出了三枚“重磅炸弹”，其中有两张『Summerラディッシュバケーション!!』的FD被悄悄拿到了Comiket上发售以躲避软伦的追查，游戏各种“里设定”的劲爆程度可想而知，在第二张FD里OF社正式启用后藤润二来绘制原画，此人的上位暗暗预示着西E田与OF社分道扬镳的日子为时不远矣。大闹C66后，10月OF的新作『LOST M』发售，脚本和原画都是生面孔，游戏粗制滥造不值一提，几乎要激怒玩家，就在此时『PureMail』的本格续作



『TearMail』锐意开发中的消息在官网上披露，由西E田继续担任原画一职，此消息一出令很多老玩家们都为之振奋，谁知这只是一连串失望和打击的开始……

这部『TearMail』从04年开始企画和开发，一度宣布07年发售，但此后便杳无音讯直到现如今仍然打着“制作中”的旗号在骗取玩家中仅剩不多的一点感情，然而在Overflow这个品牌已经几近不复存在的今天，『TearMail』早已经成为一个遥不可及的梦了。世人分析『TearMail』迟迟做不出来的原因与05年4月『日在校园』的发售和大卖有关，很显然自那以后OF社的全部重心都转移到了“Days系列”上中止了其他所有新作企画的开发，也差不多是在那个时期，西E田便再也没有出现在OF社任何新作的STAFF表中，他与大沼明夫的缘分就到此为止了。后来OF社是怎么靠一部『日在校园』爆红网络，又是如何在得意忘形中被bug和软伦两大难关击倒，以致于最终落得入不敷出即将关门大吉的历史已不在本文的讨论范围之内。可以说西E田的离开已经预示着“叔母风吕”不可避免的走上了歧途和末路。夕阳无限好，只是近黄昏。





快乐充实的“三无”生活

Three none happy life

2004年在『MISS EACH OTHER』上市后，虽然与OF社渐行渐远，西E田却进入了真正的丰作期。那年年底他获得了一份意想不到的工作——为当红女优佐藤江梨子设计服装，当然身为一个没有女人缘的宅男，西E田还没有资格接触佐藤本人，其实是为佐藤的一个二次元形象设计服饰，但不管怎么说以一个工口游戏原画师身份出道的西E田已经逐渐得到了主流媒体的认可。翌年，来自一般向作品的工作邀请逐渐多了起来，1月『DADDYFACE』迎来了最终卷的出版，夏天他又接到了第三部轻小说『滅びのマヤウェル』的插画工作，雇主是集英社Superdash文库。通过这缓慢而行之有效的积累，西E田在轻小说分野中的口碑已经达到了足以与大腕级人物合作的程度，所以后来当龙骑士07老师找他为『学校妖怪紀行』画插画的时候，竟然给人一种水到渠成的感觉，当时肯定有不少读者都在想，如果龙骑士07的作品画风能够更妖艳一些的话，一定会吸引到更多的玩家，可惜『学校妖怪紀行』这样的作品来得太晚，不定期连载小说的这个平台也太过小众了。

2005年4月，在西E田的个人网站上发表了由其担任角色设定的一套全日空空乘人员的食玩即将上市的消息，这意味着这位30岁出头年轻有为的画师已经成功突入了又一个全新的领域。这个食玩系列的全称是“全日空制服收藏系列”，由海洋堂制作发售，前后共研发了5大系列共37个种类，是一个庞大的食玩家族。这个系列涵盖有ANA自1955年创建以来采纳过的9套空姐制服和一部分地勤人员的制服，对西E田的人设是一大考验，因为食玩人偶的设定并不是简单的素体加制服这么简单，画师不仅要为不同时代的人偶设计出特有的造型姿势，更要将时代性融入在内，每个时代的女性空乘人员有每个时代不同的打扮和气质风格，这些特点都要通过西E田的设定稿来表现。这同美少女游戏的人设有相似点，也有不同之处，那就是画师还必须将实体化的可操作性考虑在内，也就是说并不是所有的造型都能制作成实体玩具，至少重心设计有问题的造型是绝对不会被采纳的。西E田能连续拿下5套食玩的设定工作本来就已经很能说明全日空和海洋堂方面对其的高度认可了，更不用说全日空后来还单独找西E田设计了一款“音无旅子”的旅行箱包样式，偏爱之情不言而喻。

西E田最后进军的一个领域恰恰是他踏入业界时的原点，也就是漫画连载。2006年应『COMIC 快乐天』之邀，西E田在副刊『COMIC 快乐天BEAST』的第9期上上发表了人生第一篇工口漫画，名为『淫虐的放课后』的全彩短篇，画的是他最最心仪的姐系熟女角色，虽然只有区区4页却让他感受到了前所未有的满足感，至少在他每一个从事过的分野里他都通过努力获得了成功，对于他这样一个在人际交往方面存在明显缺陷的人而言，能一路闯荡到今天，靠的不是任何人的帮助，而是靠一支笔奋斗至今。现在基本上每年西E田都能为『COMIC 快乐天BEAST』和其他同类刊物画上几个短篇，压力不大的工口漫连载和永不落空的杂志封面绘，外加各种杂志插画成了他工作的全部，他不贪心，也不曾留恋过曾给他带来名气和稳定收入的原画师事业，尽管他曾笑谈自己常常生活在贫困线以下，并规劝网友不要向他学习，但看得出西E田现在这种无女友、无朋友、无稳定工作的“三无”状态其实很能令他满足和快乐，因为他的内心中装满了二次元的妹子。

关于西E田的故事暂且落下了帷幕，这本是一出没有欢笑也没有泪水的平淡无奇的物语，但与其总是聚焦那些镁光灯下的大腕，笔者倒是更喜欢写写小人物的奋斗史，况且西E田这样水准的画师也不能叫小人物了。下一期又将是激动人心的C84同人志扫雷专题，我们不见不散。▲

BEATLESS 红霞机械娘精美呈现，华丽来袭

■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/迷梦



信息

红霞
售价：RMB 855.07
VIP 价：RMB 795.22
预计推出日期：2013 年 08 月 16 日
产品编号：PF7637
系列：BEATLESS
高度：25.00 cm
重量：1.25 kg
部件数量：4 件
比例：1/9
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/17601
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/17488

人气小说『BEATLESS』自要漫画化的消息传出之后，就一直十分平静不起波澜，相比起来，周边 GK 手办倒是带来了福音，自上次雷西亚成品之后 Gathering 再次带来了同系列的红霞树脂成品！ 1/9 又一款机械娘精美呈现，华丽来袭！

此前，红霞灰模公布的时候确实槽点颇多，让粉丝们喜忧参半，就不知这次由 Gathering 公布红霞涂装成品不知可否挽回一些形象呢？在原设定中，红霞 LACIA 级别 [type-001] 是因研究所爆炸事件而流出的 5 个无人战斗小组的其中一个。她摆动巨大的刀刃和大炮，喜欢边笑着享受破坏。

手办造型完美地将原画的气场还原了出来，体格纤细的少女略微前倾趴坐在巨大武器中间的场景被立体化了，双手趴在巨型武器上的动作和头发表现得自然流畅，巨大装置上的雕刻也十分精细。面相精致，白皙脸上的眼睛明亮，眼角微微往上挑，透着纯真与慵懒，配合细致纤长的红眉毛，给人不容忽视的感觉，露齿的笑容可掬却透着邪气。

整个姿态动作恣意从容，细腻展现了少女曲线，纤细的身形与巨型的武器形成了形体上的反差萌，却意外协调。少女衣饰精小却不失亮点，质感突出，尤其是腰间花瓣一样的衣服下摆，浅紫色渐变透明的部件点缀，层次分明，光影和色彩处理恰到好处，颇具吸引力，细节处处充满华丽度，完全没有溢色的整洁涂装给人的立体感更强，做工工整逼真。

武器作为本作的重头戏而倍受关注。形状独特，巨型霸气，有一种无法形容的气势和现场感。其中细节纹路清晰可见，精巧分明，而且涂装质感出色，其各处细节处理得相当用心。纤细少女停靠其中，短暂休息，身姿优雅，非常有爱！







信息

向日葵
推广价：RMB 554.09
VIP 价：RMB 515.30
预计推出日期：2013 年 09 月
产品编号：PV3876
系列：你与她和她的恋爱
日文名称：向日アオイ
高度：19.00 cm
重量：1.00 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Griffon Enterprises
网购地址：
http://www.e2046.com/product/18768

『你与她和她的恋爱』是 Nitro+ 于 2013 年 6 月发行的 18 禁美少女游戏。游戏虽然披着纯爱的外皮，却继承了 N+ 社不走寻常路的一贯风格，诸多新奇有趣的元素让不少粉丝已经跃跃欲试了。

向日葵是游戏中两位可攻略女性角色之一，一头粉红长发呆毛娘电波少女，一直拿着智能手机与神灵通话。把世界称之为游戏，很没常识，会时常突然做出很工口的事情。这次所推出的 1/8 手办模型，在制作上还原了画师的风格。面无表情，一双无波无澜的大眼睛，胸前抱着小黑猫的呆萌清新设计估计已经秒杀不少宅男，尤其是她被比对出不少酷似索尼子的萌点……身材这方面是用爱来弥补的，不过这毕竟是不同类型，纤细身形神马的也一样充满特色和萌点啊！



优克莉伍德海尔赛兹 兔女郎版



由木村心一撰写，小舞一、梦璃凛负责插画的日本轻小说作品『这样算是僵尸吗？』大受欢迎，后改编成漫画和电视动画。这次 FREEing 公布的新品手办就是其中女主之一的优克莉伍德·海尔赛兹！身为死灵法师的她由于一直以来背负着沉重力量，因此不得不穿着铠甲抑制魔力，而且她的说的话会转化为力量，所以从来不说话，也逐渐形成无口这一萌点。人气不俗，曾在 2012 年 ACG 界国际最萌大赛皇冠赛中获得亚军头衔。

此次的全新兔女郎黑丝性感形象让人眼前一亮，相比平时总是重装盔甲的装扮形成了绝妙的反差萌，而且还可以享受到 1/4 大比例高度达 40cm 带来超佳既视感！不受吸引确实很难呐！银白双马尾配上粉红兔耳简直是绝配！身材优美纤细，修长黑丝美腿更添的一层性感魅力，略为害羞的腼腆表情更是萌到不行！▲



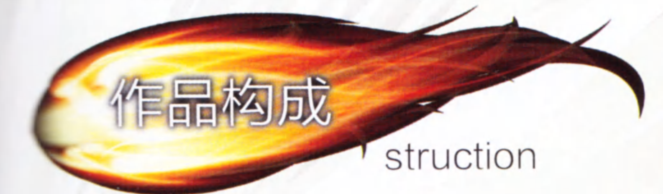
信息

优克莉伍德海尔赛兹兔女郎版
推广价：RMB 1,236.48
VIP 价：RMB 1,149.93
预计推出日期：2013 年 12 月
系列：这样算是僵尸吗？
高度：40.00 cm
重量：2.20 kg
部件数量：1 件
比例：1/4
制造商：FREEing
网购地址：
http://www.e2046.com/product/18809



乐视网独家正版同步播出
每周六 22：35 与日本同步更新最新一集
幻境之光
brightness of fairyland
■ 文 / 叶喃音
■ 责编 / 如月千华、JEDI
■ 美编 / orangec
アニプレックス オリジナル アニメ特集
幻影ヲ駆ケル太陽
il sole penetra le illusioni
——浅谈异色番『透过幻影的太阳』
il sole penetra le illusioni

在七月份众多新番中，『透过幻影的太阳』算是非常具有话题性的作品。这是由曾经企划过『魔法少女小圆』的Aniplex领头的魔法少女题材作品，从公布伊始就受人注目。在作品中，塔罗牌是重要的线索，而塔罗牌本身所具有的强烈的宿命特质也让『透过幻影的太阳』充满了喜闻乐见的黑暗气息。因为企划公司的原因，不少观众也将『透过幻影的太阳』与『魔法少女小圆』联系起来。截至到第八话，经过前期较为轻松的铺垫，剧情直转而下，开始进入少女们无法逃脱的命运这般沉重的主题。特别是主要人物开始便当，似乎预示着这部动画将迎来类似『魔法少女小圆』那样心情难表的ED。



作品构成 struction



在目前公开的情报里，塔罗牌是『透过幻影的太阳』世界观中最大的关键。从永恒塔罗牌中一分为二的精灵塔罗牌和恶魔塔罗牌在这个世界中对抗。恶魔塔罗牌侵蚀人的内心，不断复制个体Daemonia，造成人类世界的诸多灾难。与之相对的，精灵塔罗牌的力量寄身于特定的血脉里，这些继承特殊血脉和力量的少女被塔罗牌使培养机构「源质之花」选出，与恶魔塔罗牌战斗。需要说明的是，本作的魔法少女，也就是塔罗牌使的诞生和血脉有关，但继承这样的血脉的方式并不一定全是直系传承，也有着先天对塔罗的领悟和先代塔罗牌使的选择因素。

而恶魔塔罗牌侵蚀人心的概念也不同于一般动画，而是引入了日本动画经常用的卡巴拉生命之树。这一根源于埃及神话和犹太教的概念在后世延伸了不少产物，塔罗牌就是其中之一。『透过幻影的太阳』所引用的，便是塔罗牌在生命之树上对应的22个路径，也就是22张大阿尔克纳。既然是路径，那么这22张牌自然决定了人的命运，当然这种命运不是绝对的宿命，否则就违背了塔罗牌另一重要概念——自由意志。在『透过幻影的太阳』中，塔罗牌本身的宿命和自由意志的对抗特质显然是作品世界观的重要灵感，进入到第八话后宿命的特质已经很明显，想必在结局里，自由意志会成为剧情高潮和突破的重要因素。恶魔塔罗牌侵蚀人心的方式并不是一般意义上的病毒污染，简言之，这是改变人自身的卡巴拉生命之树上的路径，从而使人产生扭曲，成为Daemonia。目前看来，塔罗牌使培养机构还没有办法还原被恶魔塔罗牌侵蚀的Daemonia，只能选择消灭。因此，主角能够倾听Daemonia的话语也是后期剧情重要的伏笔之一。





与一般魔法少女通常的五色战队不同，既然对应了22张塔罗牌，本作中拥有精灵塔罗牌力量的少女便有22人，以人数2、3、4不等分为战队，分布于全世界各地的支部。作品的主要视角锁定在日本永泷支部的塔罗牌使战队身上。塔罗牌使培养机构「源质之花」虽然身为与恶魔塔罗牌的对抗组织，但整体氛围与一般学园无异，连课程安排都大同小异，这点曾经让刚到「源质之花」的太阳灯里困惑，她原以为组织会更好地训练她们战斗和占卜的技巧，结果被人告知实际战斗就是训练（……）。显然平时多流汗，战时少流血的口号在这个学园里并不成立，所以与恶魔塔罗牌的战斗多半应笼统得归结于种族天赋和主角光环（误）。

在作品第八话，『透过幻影的太阳』世界观有了更加重大的进展。在莫斯科支部“恋人”塔罗牌使对抗“恋人”恶魔牌结果双双消失之后，对牌和湮灭的概念被首次提出。在作品初公布时就强调了精灵塔罗牌和恶魔塔罗牌之间的同源和对抗性，所以在第八话里，这一同源性有了非常直观的解释，同等属性的精灵塔罗牌与对应的恶魔塔罗牌相遇后，不仅伤害是互相的，就连存在的意义也是互相依存的。所以当白金银火与对应的恶魔塔罗牌使战斗后，两者同时消失，产生了所谓的“湮灭”现象。

总的来说，塔罗牌的特性对动画剧情的决定因素和影响力已经毋庸置疑，虽然后续的世界观细节还未讲明，但通过对塔罗牌的分析和延伸，想必能得到后续剧情的提示。

塔罗众生像

Tarot look

太阳灯里　Taiyo Akari



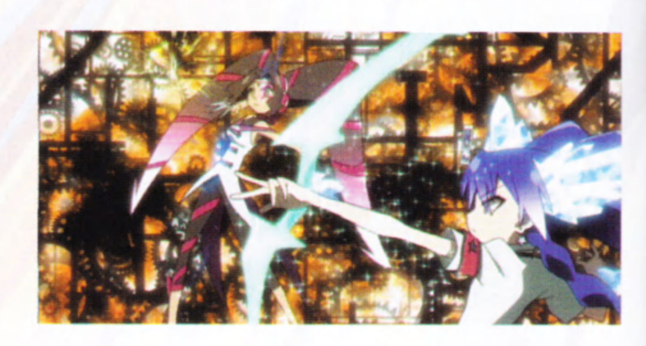
本作第一女主角。对应的塔罗为“太阳”。太阳灯里从母亲那里继承了塔罗牌使的力量，但一开始她只是一个天真活泼的喜欢用塔罗牌占卜的元气少女，和堂姐一家生活在一起。堂姐因为嫉妒灯里身上散发着的光芒和班级上的亲和力，被Daemonia侵蚀了心灵，袭击了灯里。所以灯里第一次觉醒便以杀掉堂姐造成心理创伤而告终。

按照塔罗牌使培养组织「源质之花」的规矩，异化成Daemonia的人类和相关知情人的记忆要全部删除，所以太阳灯里开始并不记得自己第一次觉醒杀掉了堂姐。在觉醒之后，灯里便受到塔罗牌使培养组织的关注，并被修改记忆。Team其他人对太阳灯里的最初印象是，拥有很强大的能力却不够安定。诚然，虽然堂姐因为自己的嫉妒心而受到蛊惑异化成Daemonia，灯里觉醒时也没意识到自己的举动，但是灯里亲手杀掉堂姐的事实却没有改变。周围人原本以为这件事会成为太阳灯里心中的门槛，阻止她进一步前进，但接下来的事情却证明了太阳灯里远比想象中坚强。灯里明白自己不是为了复仇而战斗，而是为了保护而战斗。这种出人意料的成熟使灯里日渐成为团队里的主心骨。因为拥有听到Daemonia声音的能力，灯里也在转变对Daemonia战斗的方式，按照月咏的话来说，并不是因为听到Daemonia的声音而软弱，在结果上对于战斗也没有帮助，但是听不到的话，一切都无从开始。

星河圣罗　Hosikawa　Seirai



作为team里战斗能力颇高的成员，星河圣罗一开始给灯里带来的印象就是冷峻。对应塔罗内容为“星”的她似乎就像沉静如海的星河那般捉摸不透。对于周围事物没有好奇心，只关心如何杀掉Daemonia，星河圣罗直率的性格体现得尤为明显。在灯里因为自己能听到Daemonia声音的能力而怀疑战斗方式后，星河圣罗一度非常抵触，总觉得听到声音只会让塔罗牌使变得软弱。因为Daemonia的缘故，星河圣罗失去了最好的朋友，所以她只能将复仇当作纪念和自己存在的意义。她曾感叹自己[illegible]和消灭，这样的话才能轻松地生活下去。她害怕听到声音，特别是当自己的朋友成为Daemonia后，她更加害怕面对，如果继续战斗，就等于背叛了自己的朋友。所以她伤心地说没有觉悟的其实是自己。在坦然地和灯里说出这些后，星河圣罗也慢慢褪下自己的伪装，更加真心实意地面对team的成员。





月咏留奈 Tsukuyomi Runa



Team 里的治愈角色，对应塔罗内容为"月"。似乎因为这一点，跟太阳灯里是天然的CP。在太阳灯里进入组织后，月咏留奈第一个前去示好。在她看来，灯里战斗的方式非常帅气（这个喜欢的理由真是朴素……）。性格温柔亲和是月咏留奈的特点，但是在灯里的问题上，月咏留奈表现出强烈的情感。在对牌的"湮灭"事件发生后，月咏留奈向灯里表示即便是消灭掉别人的对牌也要保护灯里。在 team 里，月咏留奈属于不怎么发表意见的类型，但却能在不经意间找到新的方向。在灯里因为自己能听到 Daemonia 声音的能力而陷入自我怀疑时，正是月咏留奈解答了灯里的困惑，帮助灯里坚持自己的理念。





白金银火 Shirogane Ginka

Team 里最为活跃的成员，对应塔罗内容是"节制"。白金银火曾经说，虽然消灭恶魔塔罗牌是自己的责任，但是她对这样的事情总没有实感。她既没有灯里那样的觉悟，也没有星河那样复仇的动力，所以她困惑为什么当年大姨奶会选择自己做塔罗牌使的继承人。之后她这一困惑得到了解答，白金银火的"节制"，带来的是队伍的平衡，个性和战斗倾向过于强烈的星河、因为自身能力和过去经历陷入困惑和徘徊的灯里，性格内向不擅面对的月咏，三个人在一起无法组成 team。正是因为白金银火的存在，才使四人紧密的联系在一起，正是因为白金开朗乐观的性格，才维持了不同性格伙伴之间的平衡。这个大大咧咧的小女孩拥有着和外表不匹配的成熟，她很清楚自己的位置和责任，从不会逃避而直面面对。也正因为这样的性格，当自己的对牌出现后，她果断地选择了同归于尽。对于金钱斤斤计较的她说出消灭这个对牌，就再也不会有这一恶魔塔罗牌的 Daemonia 出现，可谓是大赚的买卖。在这样的微笑之后，她用长枪刺穿自己的对牌塔罗使，湮灭在耀眼的光芒中（自古枪兵幸运 E）。当 team 的平衡消失后，team 将走向极端。因此，白金银火的消失，正是剧情走向爆发的开始。

凯特·布鲁姆 Keruburemu

作为掌管恶魔塔罗牌的使者，凯特·布鲁姆的存在是一个谜。他可以自由变换性别和年龄，时而以萝莉体貌出现，时而以冷艳御姐示人。不过在大多数情况下以正太身露面。因为目前公布的情报极少，凯特·布鲁姆的目的被认为是消灭精灵塔罗牌和相应的塔罗牌使训练组织「源质之花」。然而其真正的目的还有待观察，说不定，他还不是剧情最终的 boss。



制作阵容 anime staff

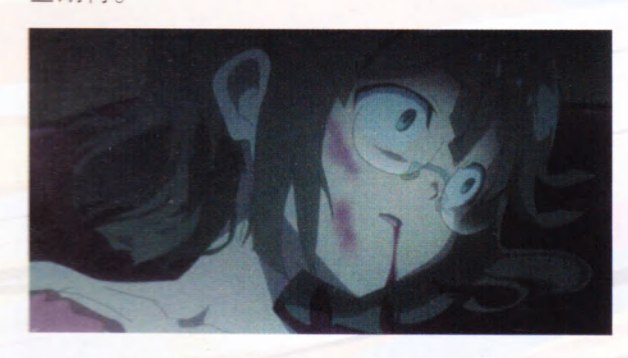
正如最初所讲到的，『透过幻影的太阳』由企划『魔法少女小圆』的 Aniplex、AIC 社制作，不过具体到动画 staff 上，两者的差异是非常显著的。观众们在『透过幻影的太阳』身上看到『魔法少女小圆』的既视感，很大程度上可能源于魔法少女与宿命对抗这一经典命题。

脚本方面由伊藤美智子构成全话。国内观众可能对这位亲切的大姐（？）不是特别熟悉，因为她近年担当编剧的作品譬如『快盗天使』、『萝球社』、『变态王子与不笑猫』一直徘徊于二线，鲜少有大红大紫的担当作品诞生。不过提到她参与编剧的『SA 特优生』和『女王之刃』，国内观众的熟悉度可能更高一些。从『透过幻影的太阳』目前的情况来看前几话都较为平铺直叙，突然的转进和爆点不多，联系到第八话还是进入结局剧情的情况来看，也许可以做一些期待。



提到监督草川启造，则不得不说他跟魔法少女题材的渊源。早年他在新房昭之手下参与了『魔法少女奈叶』无印的监督工作，从 2005 年开始担任主要监督，先后拍摄了『魔法少女奈叶 A'S』和『魔法少女奈叶 StrickerS』，对于魔法少女题材可谓驾轻熟路。此次监督『透过幻影的太阳』想必也是势在必得。他对于人物个性的把握较有特点，用来处理特殊环境下的魔法少女的个性显然比较有优势。

音乐方面由近年异军突起的加藤达也负责。提到『未来日记』和『境界线上的地平线』观众们想必不会陌生，里面大气激燃的音乐便出自这位音乐家之手。近年他的存在感一路追赶着老牌的音乐制作人，在今年一口气担当了『Free』、『百花缭乱』、『魔法少女☆伊莉雅』、『透过幻影的太阳』四部作品的音乐制作，不可不谓高产。加藤达也擅长的打击音用在死亡气息浓重的魔法少女题材上，可谓添色不少。







▲拜制作阵容所赐，本片明明是看萝莉打架，演出效果却非常刺激

你不得不知道的塔罗知识，关于『透过幻影的太阳』的种种。 Tarot knowledge

『透过幻影的太阳』这部作品最大的特点就是引入塔罗牌的基本概念来构架世界观的剧情。因此，了解作品里占主导地位的塔罗牌对于后续剧情的分析有着非常直观的帮助。

当试图去了解塔罗牌时，我们要知道两个概念：心灵的净化和保护是塔罗牌中非常重要的一点；塔罗牌能够澄清生命的各种状态以免导向令人绝望的局面。

这两个概念在动画里有着直接的体现。澄清生命的状态可以理解为细化好人生的路径，对应卡巴拉生命之树的 22 条路径。恶魔塔罗牌腐蚀人心的方式就是实现寻找内心存在"恶"的人类。观众可以看到每一个 Daemonia 的产生都源于被寄身者本身的"恶"，也就是欲求。所以强调心灵的净化和保护。

那么简单来说，混淆生命的状态，改变人卡巴拉生命之树 22 条路径从而导致令人绝望局面的是恶魔塔罗牌。而净化和保护心灵，澄清生命各种状态的则是精灵塔罗牌。两者塔罗牌同源及对立，如同善恶相对，善衬映恶，恶引发善。

在『透过幻影的太阳』这部作品里，精灵和恶魔塔罗牌对应的是塔罗牌 78 张牌里的 22 张大阿尔克纳塔罗牌。22 张大阿尔克纳塔罗牌是塔罗牌的核心。每张大阿尔克纳塔罗牌都象征着某种共通性的人类经验。它们代表着直接而连贯地描绘出人类精神世界的影响，揭示日常生活潜在的精神层面。

于是以大阿尔克纳塔罗牌的顺序排列 tema 成员对应的内容：



大阿尔克纳 XIV，Temperance
节制
对应星相射手

节制的塔罗人物站在水边，一只脚在岸上，一只脚在水里。她手上拥有两个杯子，她小心翼翼地将其中一个杯子的水倒入另一个杯子里。节制代表了结束过去，维持均衡。既不能让水完全在一个杯子，也不能使双脚完全在水里或岸上。节制的塔罗人物通常有一对翅膀，代表着肉体与灵体的结合，她介乎于人与神之间，暗示着一种强烈的中庸之道，维系着平衡。在这张牌的尽头，『太阳』就是其希望所在。『太阳』能够带来全新的热情和前景。在动画第五话里，白金银火质疑自己作为塔罗牌使的意义。



大阿尔克纳 The Sun，XIX
太阳
对应星相太阳

太阳代表着生命，暗示一段内在平和，生命欢愉的时光。即便前方有试探等待，但还是愿意以快乐的姿态生活下去。『太阳』会留意周围四季的变化，以理智引导着热情，并向其他人分享对于生命和人生的理解。



大阿尔克纳 The Star，XVII
星
对应星相水瓶座

同样，星的塔罗人物一只脚在岸上，一只脚在水里。她手里有两个杯子，同时向水里和岸上倒水。『星』单纯、稳定、纯净。暗示着超过意识和潜意识之间的屏障，将存在于真实和传统之间的狭隘一举击溃。在通往精神高峰途中，『星』能得到短暂的宁静，并发现自己与周遭生命的联接，从而感受到喜悦与幸福。在到达终点前，反而会放缓脚步。动画第六话里，星河圣罗终于卸下自己的内心伪装，开始思考复仇之外的事情。



大阿尔克纳 The Moon，XVIII
月
对应星相双鱼座

『月』有着强烈的不安，呈现出诡异的光线。月的幽冥反而制造着恐怖的氛围。它暗示着情感上的动机虽然异常显著，但却被隐藏起来。虽然自己能确认这些隐藏的动机，但周围人却很可能不愿或无法公开地承认它们。『月』有着深层的恐惧和不安，代表着潜意识里恐惧和缺乏安全感的部分。联系到月咏对太阳灯里的情感，也许这会成为后期剧情的爆点。



值得一提的是，节制路途的重点是太阳，而太阳迈向审判，『审判』暗示着复活。『审判』重新检视着过去的人生，以判断行动的明智和是否在人生路上迷失。此时你已经到达终点，得知了旅途的终极目的。好的判断基于自身的观点。

就如同蜜蜂采蜜，虽然蜜蜂采蜜这一项行为是为了生存——虽然少女们对抗恶魔塔罗牌是因为责任，但蜜蜂采蜜的真正目的却是让被采蜜的植物物种生存下去，因此不能光看采蜜本身，而是联系到全部的因素，才能得知采蜜背后最大的目的。

『审判』预示着在终极的路途里，对于迷失伙伴那更多的包容力，并最终迈向复活……



笔者总结的塔罗牌知识仅仅是为了衬映动画的内容和帮助读者分析之后的剧情。总的来说，『透过幻影的太阳』无论是动画剧情本身或者说其蕴含的塔罗牌知识都有着非常多的趣味。至于这个趣味怎么被发现，就看各种读者们自己的爱啦。▲

究极蘿莉控打造出来的『魔法少女☆伊莉雅』

ultra lolicon 's masterwork

■文 / 岩烧碳渣 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI





Prisma☆Illya

Fate/kaleid liner Prisma☆Illya

由『Fate/stay night』衍生出来的作品现在已经超过了两位数，奈须蘑菇打造的这个吸金大旗让他本人创作效率大幅度降低，虽说没有在偷懒就是了——最近还跟一堆基友在玩『红龙』(某自创跑团游戏)玩得不亦乐乎。至于如何保证曝光率，蘑菇深蕴此道，比如，把一些衍生作品出漫画，然后再动画化什么的……比如，最近播出的『魔法少女伊莉雅』。

『魔法少女★伊莉雅』诞生 Illya's birth

要说『魔法少女伊莉雅』就得从其作者ひろやまひろし（广山弘）开始，要说广山弘就得先从TYPE-MOON（型月）诞生开始，要说型月诞生就得先从蘑菇和武内命运的相遇开始。话说，那是一个“奈须同学，你橡皮擦掉了”的故事……（被一橡皮擦丢翻在地

咳咳，貌似越说越远了，我们还是来说说广山弘吧。广山这人，用一句话来评价的话，那就是：

蘿莉控是种病，得治

距今10年多前，有一个萝莉控，他的名字叫广山弘。作为一个被『月姬』拉入型月深坑的可怜人，广山以“你说他不行，你行你上啊”为精神指导，扛起“画尽型月所有萝莉”的大旗，挂着“KALMIA”的名号就走上了画同人跑展的不归路。都古、黑白莲等萝莉，都成了广山的笔（胯）下菜。之后型月商业化，广山弘初遇『Fate/stay night』，在看到伊莉雅的那一瞬间，年轻的广山心中某个奇怪的开关“咔嚓”一声按了下去，这就是所谓的初恋吧（诶？）。那之后，游戏中伊莉雅的不幸遭遇更是让广山不忍直视，大呼命运不公。拔出笔，奋笔疾书，“我要给予伊莉雅救赎”。广山对伊莉雅的爱，惊动了党中央，哦不，惊动了武内崇，“这人画的伊莉雅会发光！”。正好当时『Fate/hollow ataraxia』在招募同人画师制作花牌游戏，武内一看到伊莉雅就想到了有那么一个闪光的萝莉控，立刻与广山弘搭上了线“这位仁兄来一发么？”。被勾搭上的广山弘大为亢奋，于是两人就通过邮件进行了长时间的交♂流，花牌里的伊莉雅就此诞生。

但，这只是一切的开始……





说好的伊莉雅线呢

话题转回型月这边，关于伊莉雅这个角色，是跟『月姬』里的弓塚五月一样的悲剧，用『幻想嘉年华』里的话来说，那就是“都是蘑菇的错”。蘑菇写稿子字数老是超，当年投稿短篇小说，一不小心就写成了长篇小说。『月姬』超得有点多，生生把五月线砍掉，搞得五月对“黄金女主角”耿耿于怀（某愚人节企划）。

『Fate/stay night』里超字数成了一种惯性，结果原本该有的伊莉雅线也被惯性掉了。不过据蘑菇隐隐约约在各处剧本里（比如花牌之类的）透露的极少信息来看，原本伊莉雅线大概就是HF线的分支，选择拯救伊莉雅的话，樱就会死之类的。然后到了『Fate/hollow ataraxia』，伊莉雅的戏份还是丝毫没有起色，士郎天天到处增加好感度，从左搂右抱演变成左推右推，偏偏就对伊莉雅无动于衷。明明都拥有无限的可能性了，果然“5头身以下的角色无法跟卫宫士郎结合”是这个世界的规则吗?

“放弃吧！就算被称为后宫的异常状态有发生的可能！就算巴泽特有隐居一千年的可能！最后甚至是能跟远坂凛玩子宫口插入法的可能！只有跟你（伊莉雅）结合的可能性是绝对没有！”

——卡莲·奥尔黛西亚（同人志『无限ウルルン漫游记』）



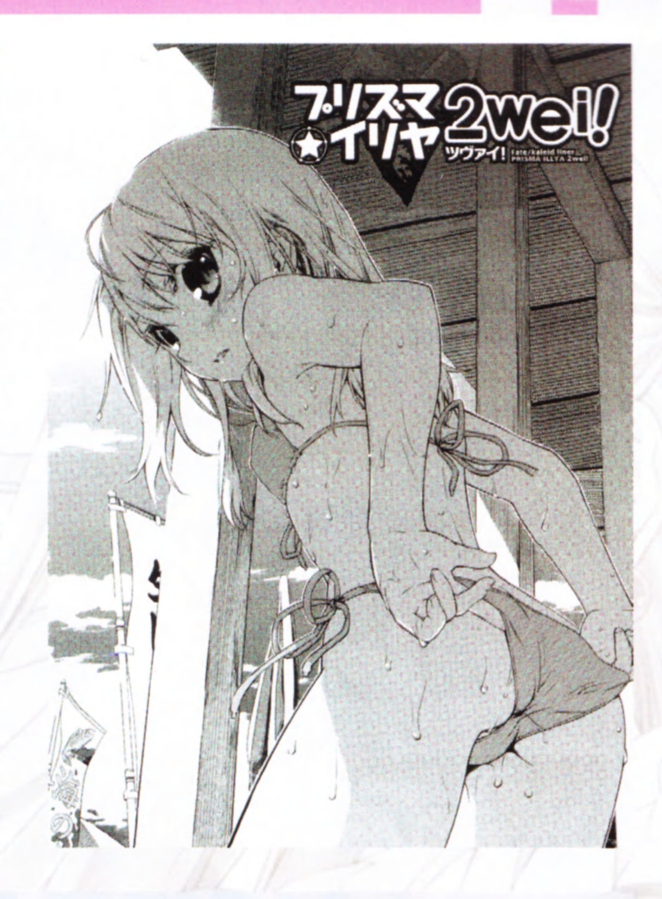
在一次愉快的合作之后，广山对伊莉雅的执着给武内崇留下了很深的印象。2006年的C71上，广山又在『少年Fate』（一本模仿『少年JUMP』的同人志，共有37组同人社团参与创作，砖头一样的钝器）上，画了一篇“连载漫画”『ハッピーガンド（Happy Gander）』，这个“连载漫画”的“第23话”讲述了凛和露维亚在伦敦时钟塔求学时，在教室里大打出手的故事。武内崇看了『少年Fate』后，对这篇的设定兴趣浓厚，看完就给广山发邮件“求更多！求后续！”。广山吓尿了，表示这只是临时想的点子，完全没想过后续，就把武内打发了。武内不依不饶，到了2007年，跟『COMPACE』的编辑一说，就把广山弘给卖了，可喜可贺可喜可贺。



那些被坑着的日子

广山弘被武内崇“卖”去当了职业漫画家，逼上梁山，无奈地开始认真构思起了新作漫画的设定。不过，广山也并非等闲之辈，自己的脑内早已有相关的设定了，那就是魔法少女卡莲多露比＋伊莉雅的故事，当然自己最爱的伊莉雅必须是女主角！这个设定源自之前型月在C70上发售了一本设定集『Character material』，里面有个“艾因兹贝伦家的伊莉雅”的设定。就读于穗群原学园小学部的伊莉雅，随着魔法猫耳凛——卡莲多露比乱入，被卷入了事件之中。广山弘觉得这个设定刚好可以用上，就开始以此为基础进行进一步地衍生。结果把企划案发给担当编辑后，编辑来了一句“这跟说好的不一样，要连载的是『Happy Gander』啊”……

广山迟缓地从地上爬起来，拍了拍屁股上的灰，开始策划新的企划。新企划延续『Happy Gander』的故事，以远坂凛和露维亚在伦敦大打出手为引子，开展







新的故事。企划案策划完毕，广山弘长舒了一口气，将自己深埋在沙发里，翘起了二郎腿“我终于要以这本『Happy Gander』商业出道了呀”，然后进入了贤者模式。

转眼就到了见面磋商的时候，武内和蘑菇手牵手活蹦乱跳地出现在编辑部，完成了与广山弘的初次见面Event。但没想到武内喜新忘旧，之前老是惦记着『Happy Gander』，在电视上看了『魔法少女奈叶』后（『魔法少女奈叶StrikerS』2007年4月开始绝赞播映中），就着了魔，天天嚷嚷着“全力全开！全力全坏！”。两份企划案一看，直接拍案“做魔法少女吧！”

广山弘擦干净吐在桌面上的血，把椅子扶起来，坐好，然后问了个非常深刻的问题：

“……你™在逗我？”

“哦对，最好再原创个跟菲特一样的魔法少女作为对手”武内兴致勃勃。

“哎哟这个不错”蘑菇点了一个赞。

“那就做这个吧”担当编辑一锤定音。

“你倒是阻止一下啊！”广山的掀桌声回响在无人的会议室中……

于是，新作漫画的题材就成了热血战斗系魔法少女。但这年头，魔法少女早就烂大街了，要如何突出与其他类型的差异呢？那就是Fate自身所特有的7个小矮人，哦不，7个魔术师7位从者争夺圣杯的设定了。

为此，广山弘设计了“阶级卡”这一设定，将英灵这一代表特征给延续到了新作中来。同时为了满足武内的恶趣味，原创了美游这个类似于菲特的角色（变身后的装束都十分相似，特别是臀部和大腿部，嗯）。然后，将被武内厌旧掉的那个『Ha什么Ga什么的』的故事制作成“序”，作为一切的开始。于是，热气腾腾的『魔法少女伊莉雅』就此诞生。

Fate/kaleid liner
プリズマ☆イリヤ 2wei!
ツヴァイ! PRISMA ILLYA 2wei!
第1話☆イリヤ grow up!?
漫画 ひろやまひろし
原作：Fate/stay night(TYPE-MOON)
企画原案：TYPE-MOON

从『2wei！』到动画化

连载正式开始，思路广的广山弘进入了热血漫画家模式，各种捏他和新思路就像Fate系列的各种新作一样层出不穷。担当编辑苦不堪言，好不容易到了第6话的磋商会议，那是2008年的1月，面对成堆的创意和思路，担当编辑长叹一口气“B路线吧”。把大量新设定以及克洛伊的登场全数砍去，将『魔法少女伊莉雅』的第一部（简称“无印”）剧情缩短到了13话内。广山弘被编辑婊得遍体鳞伤，本以为完结后就结束了。没想到，第二期的企划接踵而来。

将第一期被砍掉的设定以及角色全部加入的第二期『2wei！』，与奈须蘑菇笔下的月世界设定有着很多的差异，彻底成为了平行世界的故事。很多纠结设定的设定厨纷纷表示不满，给编辑部去信抗议，结果都得到了“认真了你就输了，六字真言走好不送”的回复。

在宽裕的创作环境下，思路广乐趣多的广山弘聚精会神，稳步绘制着『2wei！』的故事。时光流逝，转眼到了2011年年底。『2wei！』接近尾声，广山弘跟担当编辑愉快地去居酒屋畅饮，在喧哗的居酒屋中，两人其乐融融，大有酒宵云外耍酒疯之势。席间广山弘对『2wei！』即将完结倍觉伤感，不觉“动画几时有？把酒问编辑”。没想到担当编辑嘴里嚼着烤肉随口就来了一句“动画在企划了哦，3月份就要对外发表了”。广山当即就卧了个槽，“这么重大的事情竟然在吃烤串的时候这么随便地说出来了，你作为漫画编辑能稍微考虑一下演出效果吗！”

于是，在第三期『3rei！！』连载开始之前，『魔法少女伊莉雅』公布了动画化的消息。

广山弘在被编辑耍了之后，还是在漫画连载的空余时间，参与到动画制作中来。因为当时『无印』中很多桥段被砍所以不少剧情衔接



比较生硬，广山也提出了相应的修改意见，让动画的表现更加合理。就这样，在广山弘这个原作者的参与下，『魔法少女伊莉雅』的动画以更完美的形态出现在了观众面前。

故事与世界觀

『魔法少女伊莉雅』的故事讲述的是“平凡的小学生”伊莉雅，在某天被突然闯入浴室的魔杖——红宝石之星强行变成了魔法少女，然后被乱入的远坂凛强迫去收集阶级卡的故事。虽然是个有着圣杯战争的世界，但这个世界中的圣杯战争早在第四次开始前就已经结束了。卫宫切嗣和爱丽丝菲尔逃离了艾因兹贝伦家，为了让圣杯战争不再发生而满世界奔走。女儿伊莉雅的魔力被封印，和养子卫宫士郎一起交由两位女仆抚养，在冬木市平和地过着正常生活。

另一边，因为跟凛争斗而被蓝宝石抛弃的露维亚遇到了被蓝宝石选为新主人的迷之少女美游，两人达成协议：美游帮露维亚收集卡片，而露维亚提供美游食宿。就这样，一个非常『魔卡少女樱』也非常『魔法少女奈叶』的故事开始了。



主角阵营

伊莉雅丝菲尔·冯·艾因兹贝伦

Illyasviel von Einzbern

CV：門脇舞以

女主角，与『Fate/stay night』设定不同，在本作中只是一位生活在冬木市的普通小学5年级女生。暗恋哥哥卫宫士郎，擅长运动，50米跑有着不逊于男孩子的速度。平时就喜欢看魔法少女系动画DVD，有着想成为魔法少女的愿望。

性格上与原作有较大出入，精神层面更加幼女化，面对非常事态很容易陷入混乱，混乱到了一定程度就一定会选择逃避。直觉和幸运都很高，面对突发事故不容易受伤，而面临前所未有的危机时，自身被封印的魔力就会被解放出来。这其实是因为体内有被封印的克洛伊的缘故，自从两人分离后就没有再暴走过。

万花筒之杖（红宝石之星）

Kaleido stick（magical ruby）

CV：高野直子

自称爱和正义的魔法杖。泽尔里奇创造的，“以欺负Master为信条”的愉快型魔术礼装。虽然是人工精灵但是性格有小恶魔的倾向，喜好谈论八卦话题跟恶作剧，但好歹是应用了第二魔法的一级品魔术礼装，从杖柄上类似宝石剑的设计就可看出。里面的人是某位穿着厨装的恶魔。能够使用多元转变，让使用者能够下载平行世界的技能。在变身的同时能够让使用者使用A级的魔术障壁、物理保护、促进治疗、身体能力强化等常备能力。

Prisma☆Illya

Fate/kaleid liner Prisma☆Illya

美游·艾蒂菲尔特
MiyuEdelfelt

CV：名冢佳织

蓝宝石发现的另一位魔法少女，本作的原创角色。转学到伊莉雅所在的班级，是个个性冷酷，学习、美术、烹饪以及运动神经全部都擅长的完美超人。但是因为太聪明博学比较缺乏想像力，一度被“人类不能飞行”的常识束缚而不会飞行。由于在第一部与伊莉雅出身入死，以及伊莉雅对她表现的友好态度，第一部结尾时她将伊莉雅视为唯一的好友（其心中重要度还排在露维亚前头）；不知为何她的生日跟伊莉亚同一天。

真正身份是平行世界的“已完成了的圣杯”，通过圣杯的能力来到了这个世界，过程虽然不明，但已知与她的哥哥有关。貌似士郎非常像她哥哥。『2wei』的结尾被俘走。『3rei』开始后一直被囚禁于爱因兹华兹家的城堡中。



万花筒之杖（蓝宝石之星）
Kaleido stick（magical sapphire）

CV：松来未祐

红宝石的妹妹，比起姐姐个性较为正经，基本性能与红宝石相同。曾为了收拾红宝石搞出的残局而对她大义灭亲（放出洗脑电波），而让红宝石整整故障了三天。里面的人是某位洗脑侦探。

远坂凛
Tousaka Rin

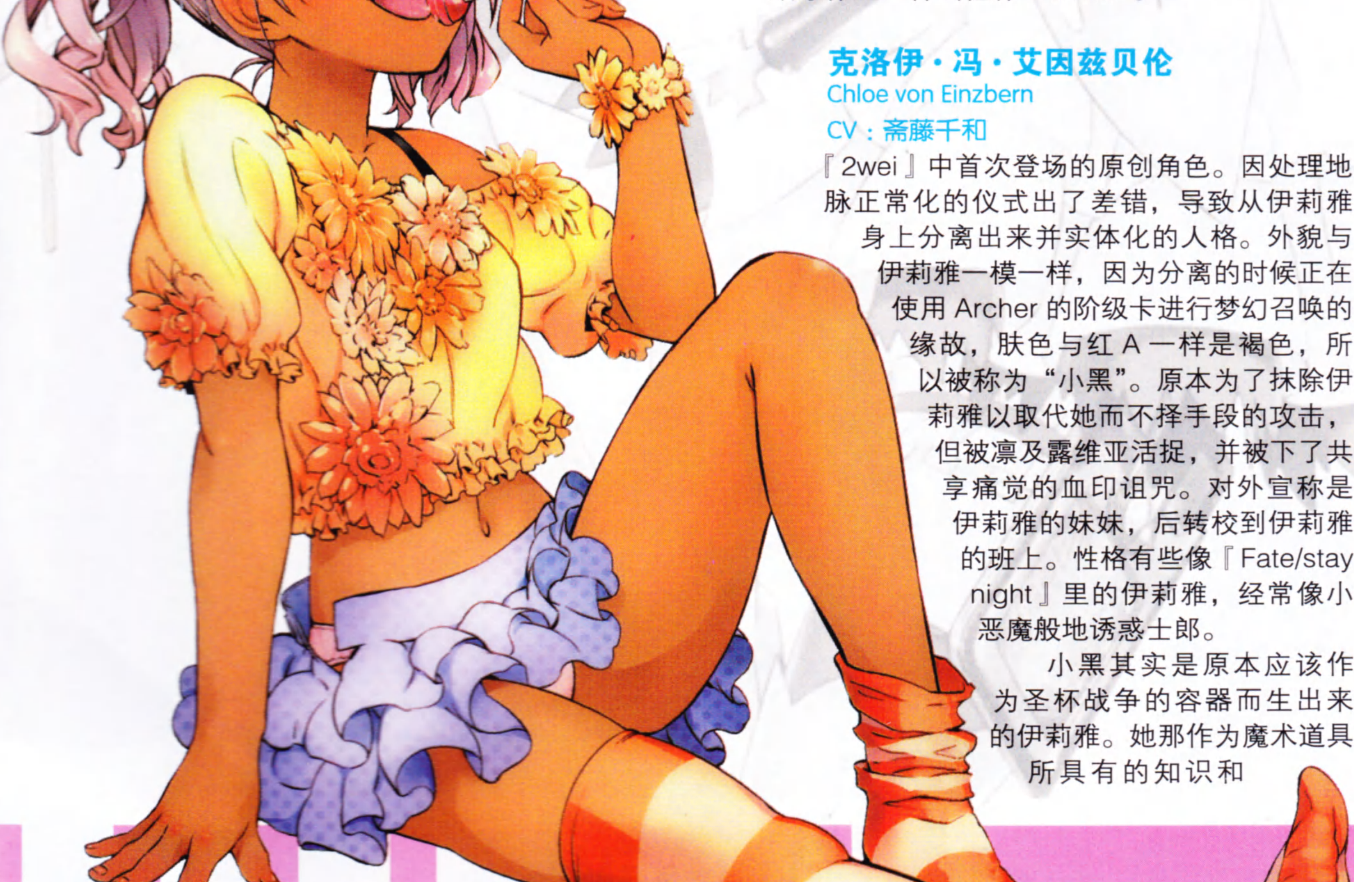
CV：植田佳奈

红宝石原本的Master，因为本作世界观中没有第五次圣杯战争，所以比『Fate/stay night』中提早了一年去伦敦留学，现在是伦敦时钟塔所属魔术师。希望成为泽尔里奇的弟子，但在那之前因与露维亚在时钟塔内大乱斗，令某个“时钟塔女生最想与之XXOO的对象”哑口无言。后被泽尔里奇以回收卡片作为收为弟子的条件（以及作为时钟塔的惩罚），与露维亚一同前往冬木市。擅长宝石魔术以及Gandr，是这期时钟塔的首席候补。跟原作比起来更不优雅，可能是因为跟露维亚一天到晚在一起的关系……

露维亚瑟琳塔·艾蒂菲尔特
LuviagelitaEdelfelt

CV：伊藤静

芬兰魔术世家艾蒂菲尔特的当家，与凛一起执行回收卡片任务的魔术师。蓝宝石之星的原持有人，和远坂凛同样擅长宝石魔术，时钟塔主席候补。与远坂凛水火不容，财力茫茫大。设定基本与原作差不多，但在本作中处处体现出她挥霍金钱跟极度富裕的一面，与原作中“虽然非常富有但本身却非常讨厌无谓的花费”不太一样。视美游为自己的妹妹，倍加爱护，多次为了保护美游挺身而出。对士郎抱有好意，跟原作里一样叫他作“shero”。



克洛伊·冯·艾因兹贝伦
Chloe von Einzbern

CV：斋藤千和

『2wei』中首次登场的原创角色。因处理地脉正常化的仪式出了差错，导致从伊莉雅身上分离出来并实体化的人格。外貌与伊莉雅一模一样，因为分离的时候正在使用Archer的阶级卡进行梦幻召唤的缘故，肤色与红A一样是褐色，所以被称为“小黑”。原本为了抹除伊莉雅以取代她而不择手段的攻击，但被凛及露维亚活捉，并被下了共享痛觉的血印诅咒。对外宣称是伊莉雅的妹妹，后转校到伊莉雅的班上。性格有些像『Fate/stay night』里的伊莉雅，经常像小恶魔般地诱惑士郎。

小黑其实是原本应该作为圣杯战争的容器而生出来的伊莉雅。她那作为魔术道具所具有的知识和记忆，被母亲爱丽丝菲尔所封印后，在体内形成了独立的人格。所以小黑具有“圣杯”的许愿机的机能，可以省略过程直接获得结果，不过对于愿望的实现只能做到一定范围内的程度。



爱丽丝菲尔·冯·爱因兹贝伦
Irisviel von Einzbern

CV：大原沙耶香

本作中，爱丽和切嗣并没有去参加第四次圣杯战争。切嗣入赘艾因兹贝伦家，伊莉雅出生后，爱丽的母性让她与切嗣放弃了艾因兹贝伦家的千年的悲愿而出逃。将伊莉雅作为魔导器的一部分（就是后来的克洛伊）进行了封印，并与切嗣一同将十年前的圣杯战争防患于未然。本作故事开始前，将伊莉雅以及被卫宫切嗣收养的养子士郎托付给了莎拉和莉洁莉特看管，与切嗣一起为了让圣杯战争不再发生而四处奔走。偶尔会因为所谓“母亲的感觉”感知到女儿的危机而突然出现救场，

卫宫切嗣
EmiyaKiritsugu

本作并未露面，艾因兹贝伦家的基本成员构成与原作无异，但本作中切嗣和爱丽并没有正式结婚。目前两人为了取缔某个让圣杯战争发生的因果萌芽而奔走于世界各地。

卫宫士郎
Emiyashirou

CV：杉山纪彰

作为“People die if they are killed（人被杀就会死）”的名句创作者，原作的主人公，在本作中依然是众多Flag的竖立者。小时候被切嗣收养为义子，现在就读穗群原学园高等部。跟原设不同的是，本作中的士郎依然是弓道部部员，学做菜的原因也变成了因为莎拉总是煮西餐。家中地位很低（爱丽做出的排行），被莎拉

当成恋童和恋妹癖，而常常被莎拉痛扁。

莎拉
Sella
CV：寺田はるひ

爱因兹贝伦家的女仆长，本作中变成了“莎拉妈妈”。负责家务、教育，是伊莉雅与士郎的监护人。对伊莉雅很温柔而对士郎严厉，时常说士郎缺乏身为家中长子的自觉。工作狂，而且本人对家务这一块工作非常看重，对于士郎常常亲自下厨或做家事不满（认为是在抢工作）。被小时候的士郎抱怨后开始学习日式料理，如今已不成问题。

莉洁莉特
Leysritt
CV 宫川美保

与莎拉是姐妹，同样是爱因兹贝伦家的女仆，巨乳。兴趣是看动画。虽然工作与莎拉相同，但基本没见她工作过。



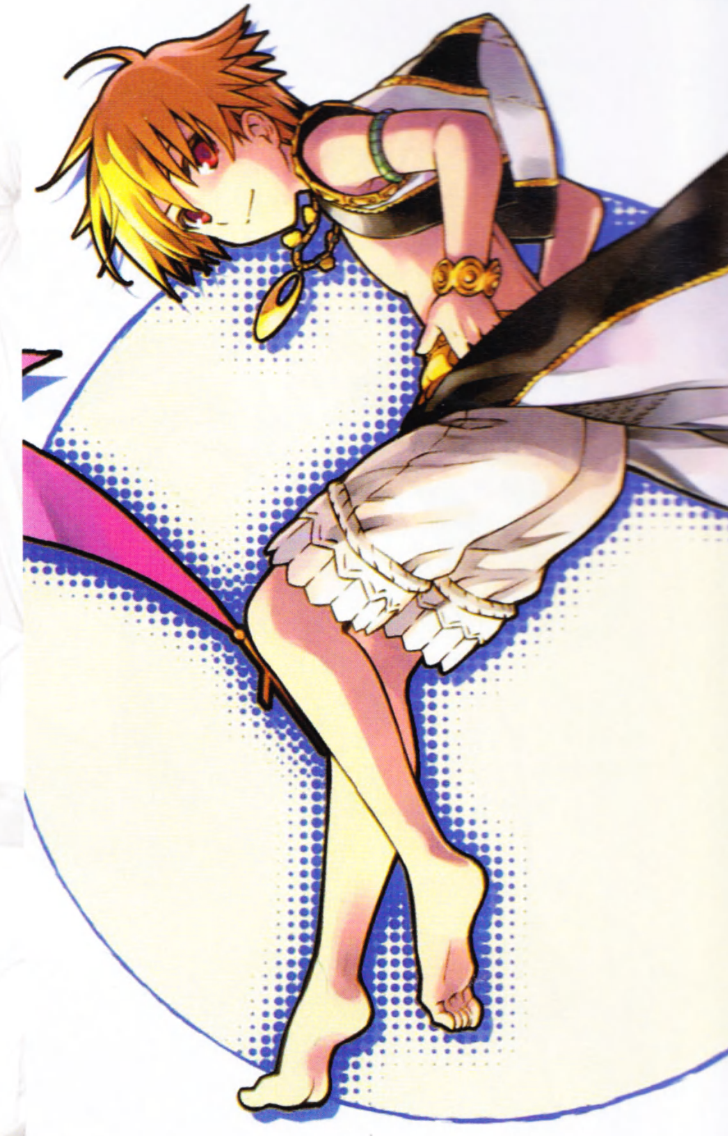
芭洁特·佛拉卡·马克雷米兹
BazettFragaMcremitz
CV：生天目仁美

封印指定的女性执行者，伊莉雅开始收集卡片前就已经在回收卡片了。由于高层权力斗争，再度被派遣执行卡片回收任务。战斗能力极强，曾单独一人徒手回收 Archer 与 Lancer 的卡片。『2wei』里为了回收伊莉雅她们的卡片袭击艾蒂菲尔特宅邸，一人几乎将伊莉雅一行人全灭，简直就是规格外的怪物。后来因凛利用共享痛觉的谎言骗她，才使她暂时放弃。因为将露维雅的豪宅打垮而被要求赔偿，目前露宿街头并靠打零工来赚钱，曾在海边卖冰棒打工时与伊莉雅等人不期而遇，本性出乎意料的废柴。

与『Fate/hollow ataraxia』设定一样，拥有佛拉卡家传宝具“斬り抉る戦神の剣（Flagalac）”，能够逆转因果，在对方“绝招”发动后，后发先至，贯通心脏。但在这个原作设定之上，还展现出了“将射出的箭抓住投回”、“用卢文字死而复生”、“徒手掏心”等一堆 BUG 技能，给读者一种打开方式错误的错觉。

田中
Tanaka

『3rei』里伊莉雅在平行世界的冬木市首次遇到的失忆少女。明明是寒冬，却莫名地依然坚持穿着体操服。因为连自己的名字都想不起来，所以就以体操服上写着的“田中”命名。举止奇葩，缺乏常识，经常给伊莉雅带来麻烦。她的记忆是从遇到伊莉雅开始，只记得自己要“毁灭爱因兹华兹家”。身体异常坚固，能够承受贝阿托利斯宝具的直击而无伤（有痛觉）。而且能够突破达利乌斯的宝具，自称是“赝作者”。总之是一位充满了谜团的人物。



吉尔伽美什
Gilgamesh

理应不存在的第八张阶级卡，另一个 Archer。刚登场的时候全身包围着高密度的魔力雾，连身形都看不清楚。拥有大量超乎想象的宝具，身体能力也因为魔力雾的影响得到强化。被芭洁特称为“神话”。意图启动大圣杯的术式受肉，但却被伊莉雅妨碍，唯有理性以正太的体型！全裸！着分离了出来，给伊莉雅造成了极大的心理伤害。但剩下的身体继续暴走膨胀，正太金闪闪也与之融合后，同伊莉雅再次进行激战，在认可了伊莉雅那为了朋友赌上生命的觉悟的情况下，放出“天地乖離す開闢の星”后被击败。不过正太金闪闪也成功受肉，在『3rei』中与伊莉雅再会，为了夺回被夺走的力量而协助伊莉雅。

基本沿用了『Fate/hollow ataraxia』里正太金闪闪的造型和性格，是个贯彻中立信念、根据敌意来行动的王。

卡莲·奥尔黛西亚
CarenHortensia

化名“折手死亚华怜”，表面上只是穗群原小学的校医，但参加这份工作只是满足自己观察孩子病痛模样的怪癖，基本没什么医学知识。





真正身份是圣堂教会派驻冬木监视地脉的人员，持有魔术礼装“圣骸布”。什么你说她忘记穿裙子了？那是时髦你懂个JB。

基修亚·泽尔里奇·修拜因奥古

KischurZelretchSchweinorg

魔道元帅泽尔里奇，死徒二十七祖第4位。当代最高位魔法使，第二魔法的使用者。红宝石之星跟蓝宝石之星的制造者，不知为何突然决定在这期学生中选最优秀的人作为弟子，派遣凛与露维亚回收卡片的始作俑者。在凛与露维亚完成卡片回收任务后，对她们要求先在日本学好二人相处之道后，再回来讨论收徒一事。跟原作一样是个充满谜团的人物。

艾尔梅洛伊二世爵士

Lord El-Melloi II

CV：浪川大辅

时钟塔的讲师。是凛在时钟塔的导师，凛和露维亚在实习中乱斗后，由他负责向泽尔里奇报告损失。真名韦伯·维尔维特，本作中其在第四次圣杯战争中的事迹不明。



高町奈叶

TakamachiNanoha

联合企划中特别篇里登场。伊莉雅与美游在异空间邂逅的来自异世界的魔法少女，三人为了脱离异空间结成“魔法少女同盟”。根据红宝石的测定，伊莉雅的“魔法少女力”（简称MS力）如果是1万的话，那奈叶就是53万。伊莉雅表示“明明很可爱但莫名地感受到精神重压”。

菲特·泰斯特罗莎

Fate Testarossa

联合企划中特别篇里登场。MS力无法测定，会造成MS力探测器爆炸。为了脱离异空间，协助伊莉雅和美游一行人。





动画版★杂感

epilogue

其实刚开始知道『魔法少女伊莉雅』动画版的监督是大沼心的时候，笔者心里是抗拒的，因为“暴死光环大沼心”之前坑害的『恋爱随意链接』『C3-魔方少女』都不约而同地暴死了，这次的『魔法少女伊莉雅』也十分地让人担心是否会步前者老路，以致第二期难产。但当第一话出来的时候，笔者还是抱着试一试的心情去看了。到截稿前的第8话，笔者觉得可以给大沼心一个及格分。在故事还未完全展开的情况下，能够让观众一定程度能够追下去，的确达到了预期。不过，在与黑Saber一战前半段





TVアニメ放送中！

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

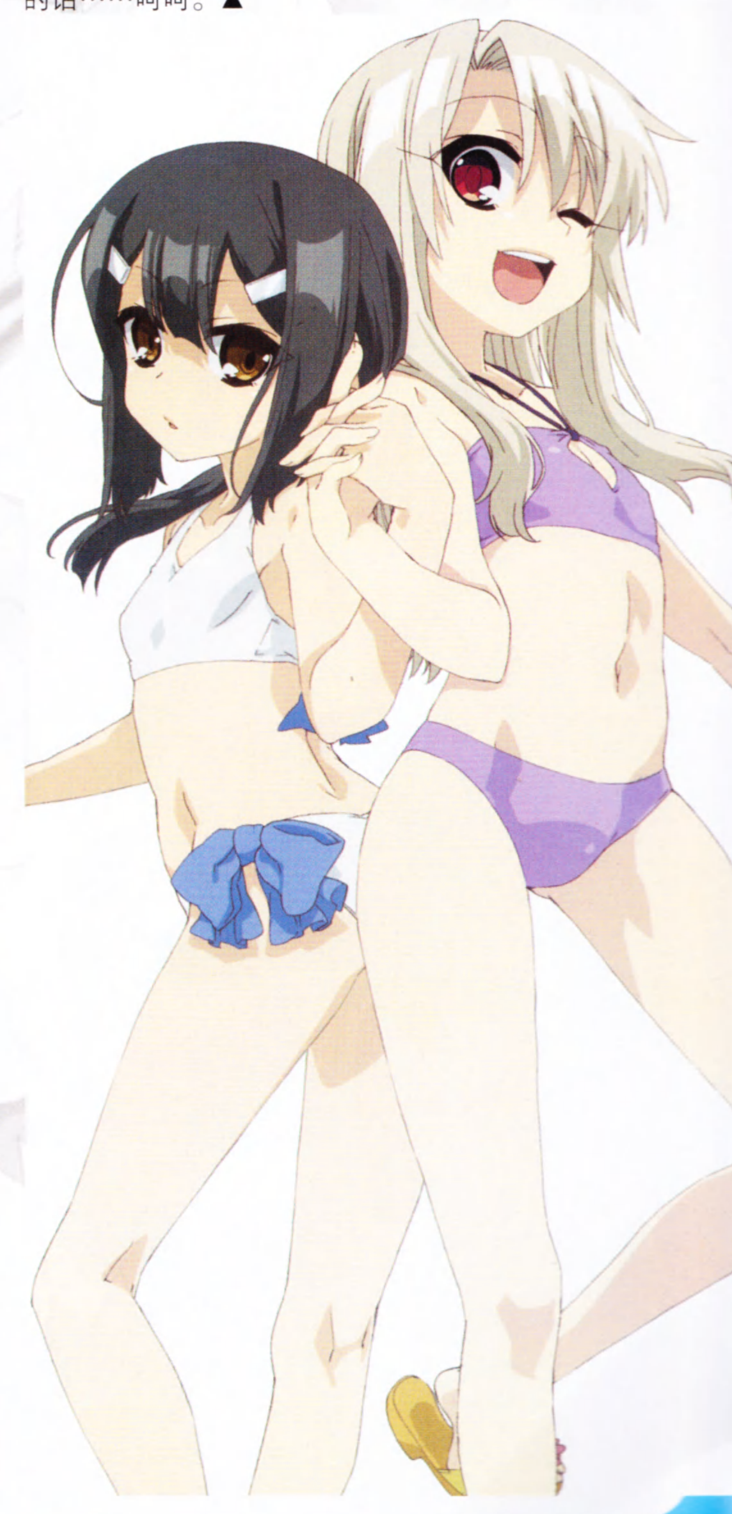
新世代魔法少女華麗にデビュー！

アニメという新たなステージに降り立ち、ますます輝く2人の魔法少女、イリヤと美遊。今月も彼女たちの情報をあまさずお届け！ 要チェックな夏コミグッズ情報もあるぞ!!

有过于明显的拖戏嫌疑，但第 6 话 B Part 的打戏必须给好评。先行版里虽然充斥着大量兼用卡和作画失误，但战斗节奏非常紧凑，以至于在后来的正式版里修复了以上问题后，反而让人觉得爽快感有所下滑。而这里不得不提的，是负责配乐的加藤达也。

最近越来越活跃的加藤达也，在本作中也扮演了喧宾夺主的角色。加藤在创作新曲的同时，很好地继承了“Fate 式配乐”的精髓（广告时间：什么是“Fate 式配乐”，详情请见『二次元音乐』第 19 期！），将游戏里的许多经典名曲重新编曲。特别是作为“Fate 系列”招牌曲之一的『Emiya』，在第 6 话 B Part 的战斗中，加藤达也重新编曲版的『Emiya Remix』轰然出现。与以往的各种版本『Emiya』截然不同的风格、明快的节奏、如同电流般激荡的音效配以背景低调处理的人声和声，让爽快感顿时游走于观众全身，鸡皮迭起。那之后又用神话化的风格重新编曲的『約束された勝利の剣』带起宝具对轰的战斗最高潮，让这第 6 话成为堪称 Fate 系动画音画演出效果巅峰的一段经典。

目前动画第一季即将结束，但如果“暴死光环大沼心”能够让『魔法少女伊莉雅』有所盈利，光盘销量不暴死的话，那么第二季值得期待。毕竟第二季打戏频出，如果预算不过关的话……呵呵。▲



Prisma☆Illya



由宅到腐的情感物语

otaku preacher and his Genshiken

——宅文化传道士木尾与他的『现视研』

■文 / 多魔 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / ASKI ■ 特别感谢 / 乐视动漫

说起『现视研』，国内的很多人肯定都感慨颇深。对于 00 年代才勉强进入黎明期的中国宅文化来说，『现视研』即使不能放在“启蒙”的位置上，也可以放在“开拓”的格子中。有些人看过『现视研』，开始隔海仰望每年两度的 COMIKET 圣战；有些人看过『现视研』，开始用 FRC 接续一套套华丽连段；更有人看过『现视研』，将“BONES 的 NAKAMURA，世界的 NAKAMURA”推上了神坛，一切来得太快太突然也往往让人忽视了事物的本质，多少年后再回首翻开这本青涩的 OTAKU 史的时候，我们才发现，比起突如其来的觉醒，还有更多的东西令人回味……

げんしけん 二代目

性、廢柴與情感劇

sex, otaku and emotional drama

对于那时的 OTAKU 来说，『现视研』的世界是一种憧憬，但却有一种独特的接地气之感，好像特意放在了一个触手可及的位置，真实得有点儿过分——小活动室，几个各守分野的 OTAKU，没有什么活动，无非也就是拍拍遥控器砸砸手柄，翻弄一下本子擦拭一下手办，谈笑间学分灰飞烟灭——这也是木尾的才能。就像当年美国的黑帮成员谈起科波拉的『教父』，表示“这就是我们的世界”的时候一样，不知道当时有多少国内大学的动漫社负责人在看了『现视研』以后也开始热血澎湃建设理想的御宅小世界。这种情况不光发生在中国，即便是在大洋对岸的爸爸国，『现视研』的漫画在经由 Del Rey Manga 的翻译出版，以及动画的播出后，也获得了非同寻常的反响，甚至引起了在美国极具影响力的出版商周刊的关注。后来出版商周刊对木尾做了专题访谈，主题自然是围绕着『现视研』和宅文化，甚至问出了“您觉得在『现视研』推出之后，御宅文化方面产生了怎样的变化？”、“您觉得是什么让御宅文化在世界范围内被广泛接受？”这样的问题。『现视研』作为一部深爱着 OTAKU 文化的 OTAKU 画出的 OTAKU 漫画，其对各国爱好者的触动可以说是非常大的。而木尾在这些爱好者的心中，已经上升到了传道者的高度——虽然他本人完全没有这个自觉。

在『现视研』作为一部描写宅生活的作品不断“被升华”的同时，还是有很多人一直保持着清醒的意识。就算是“连我爸爸都没有打过我”迎面袭来，抑或是“动作戏原画村中”擦肩飞过，这些信息在被他们选择性吸收的同时，又被他们挡在了“主心骨”的高墙之外。原因很简单，就算描写的是 OTAKU 的生态，『现视研』还是一部“大家都能看得懂”的人间情感剧。并且不仅是一部简单的人间情感剧，更是一部缩卵死宅看着部员们成双成对翩翩飞的人间惨剧——尽管这才是 OTAKU 该有的状态也说不定。

了解木尾的人其实都应该知道他是画恋爱漫画出身的——应该说一直都在画恋爱漫画，包括『现视研』在内。木尾的出道作品『点之领域』，名字听起来大概会让人想起什么『新世纪 GPX』之类的东西，当然肯定是完全没有关系的。因为故事很短，而且木尾老师本人也后

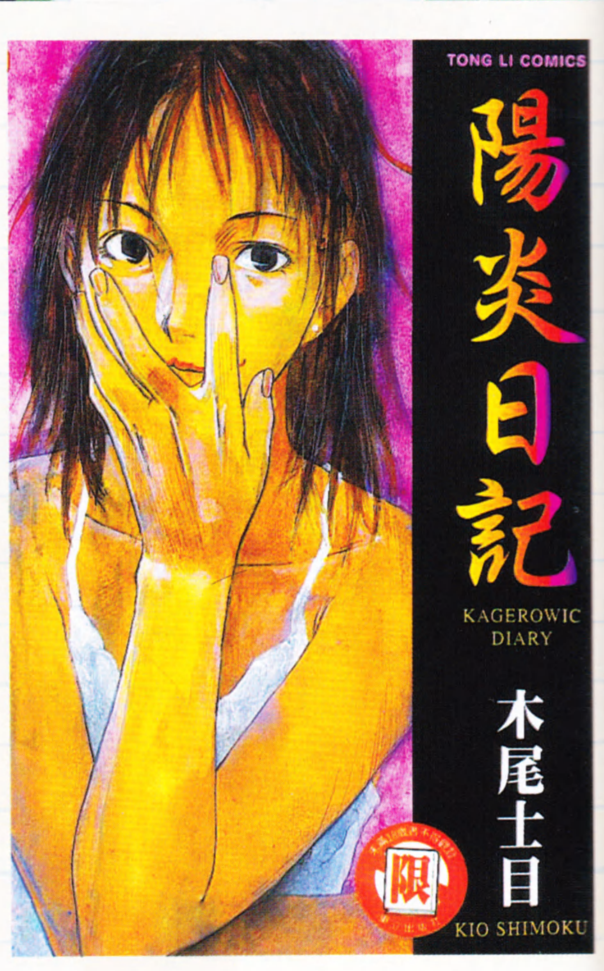


知后觉地表示“啊嘞？这么说来我是没有认真去画这部漫画的呀”，所以这里大概剧透一下。

故事就是讲述一个找不到工作的废柴男有一天早上睡醒发现身边多了一个不认识的妹子，妹子的一切都是谜，只说自己叫做星子，当黑夜结束时，她就会离开。当然废柴男并没有像张铁林老师饰演的那谁一样看到狐仙妹子就一个饿虎扑食按上前去，而是出门找了一会儿工作，回家里吃完了“爱妻手料理”，交流了一下感情，才关灯进入啪啪啪戏——而且啪到一半还忘了关电视。但是男主角越想越觉得自己没有朋友，与社会也没有什么交集，而一个如此美貌的妹子凭空出现在自己面前，不会只是自己的幻觉而已吗？男主角回家的时候发现了蹊跷之处，门锁着，屋里一片漆黑，而自己进门后，星子才从外边购物归来——星子没有房间的钥匙，她是如何锁门的？然后之后和星子入浴，以及无套床戏再次让男主角确信，星子存在于现实之中，而正当故事在“高潮”处“会当临绝顶”之时，却戛然而止，翻页直接收尾，黑夜结束，刺眼的阳光射入主角的眼中。故事以两次啪啪啪为转折点两次起伏（说起来这应该算工口漫），最后一枚两格收尾。与其说是男主角一直在试图抓住虚无缥缈的梦幻，还不如说这就是木尾老师略带暴力性的妄想，而这充满了“我妄想一个妹子来啪”的侵略气息的漫画居然抓住了 AFTERMOON 四季奖评委们的心，真不知道是怎么一回事……本来“木尾士目”这个拆开本名而成的笔名木尾本人也只打算用这一次的，结果这随手画的小短篇就这么得了奖，作者也一炮成名——于是“木尾士目”这个笔名就沿用下来了。

在画完近乎渴求的肉体妄想之后，木尾似乎并没有放弃对性的执着探求——这近乎信仰般的狂热简直就是典型的“少·年·期”心理。他学生时代的另一部作品『阳炎日记』包括两个短篇小故事，前篇描写了处女和处男对性的态度，“反正你不是第一次了吧”真是再典型不过的一击必杀禁句；后篇描写的肉体交流的障碍，天元突破却突破不了人心，不愧是少年木尾的烦恼。现在看起来总让人忍不住吐槽“年轻的过错”，而木尾老师自己回头看这两部作品的时候，更是首先感到“丢死人了”。“也许有人会说，作品就如同自己的小孩一样可爱，但我却一点都不这样认为……”，再接下去就又会是夏亚名句了。总之，木尾老师就是这样在性幻想中成长了起来……虽然这样感觉人生导师木尾老师的形象在逐渐崩坏——或者更萌了也说不定？

随着『阳炎日记』渐入佳境到落下帷幕，木尾老师也告别了学园的生活进入了社会。通常大家会认为这是一个新的转折点，但是木尾



老师仍然没有打算改变自己的风格，于是一年后的『四年生』中，我们又看到了一个大学毕业生却基本不去学校，丝毫没有就业意愿，天真地打算靠打工过活的法学废柴（怎么感觉说的是我……）。但是在这废柴的身边，木尾老师又毫不犹豫地安排了一个倒贴的妹子——这是何等的怨念。从『点之领域』到『四年生』，木尾老师从来没有放弃对“传说中的女性”的追求，只不过木尾老师自己的人物像描写手法确实还算高超。相比起『点之领域』的“妄想援交典型案例”和『阳炎日记』的SEX DISCOVERY,『四年生』不是社会交际，不过度追求通过性的交流来获得抚慰，而是站在学生与社会人的临界点上，在“生活”的门前踱步的同时，又试图寻求纯粹的交流来缓解内心的矛盾。当然基调依然是一个废柴怎么样在妹子的一味倒贴和鼓励下鼓起踏上社会和步入婚姻的勇气的故事。故事中的女主角芳乃可谓是劳模的典型，任劳任怨，不怕打不怕骂，能受得住委屈，还要鼓励废柴男主角明夫，不过比起之前的作品来说，各方面的描写确实要更加脚踏实地。但由于篇幅太少，所以展现出的基本都是芳乃“完美”的一面，而接下来的续篇『五年生』则让芳乃的人物像更加充实丰满，也更加现实了起来。



简单来说，『五年生』就是木尾老师作死把已经结尾的“励志漫画”『四年生』的基调一转——那年，明夫因为某项必修课程学分没修够而未能毕业，所以仍然是废人一个，之前芳乃所做的一切全都白搭。然后芳乃要进出社会，为了事业而努力，而在“学生”和“社会人”之间必然产生隔阂，更多现实的矛盾凸显出来。『五年生』虽然在描写上与前作风格有很大出入，但基本算是完全抛弃了“理想化”的状态。而且通过本作我们也看到了木尾老师的另一面。老是性幻想多没意思啊，要让这种理想的世界破灭掉，先破灭了以后再考虑重生。『五年生』这部作品开始连载后，获得了意外的人气，一连载就是四年，连载到后边木尾自己都忍不住开始吐槽，“啊，到最后明夫还是一个无可救药的废柴啊。”、“绝对不要让这部作品成为我的代表作啊！”……这话还真被木尾老师给说中了。



可以看出，木尾在『现视研』之前的作品首先都是以20代即将踏入社会或者刚刚踏入社会的人群为创作对象的写实向的恋爱故事，虽然某些作品中也充满着青涩的性幻想，但基本上都是写实的主题，而且在人物像的刻画上也是走偏内敛的写实风格。说到写实还有个趣事，不管是木尾老师的读者也好，还是采访木尾老师的记者也好，基本都会问到“您这是真人真事改编作品吗？”，每次木尾都会告诉他们“当然是假的啦！”，问到后边木尾都烦死了，“你们可不可以不要再提这个问题了，听到这样的问题我会变得很没干劲的呀”。到了木尾老师“刻意进行了漫画式处理”的『现视研』时代，仍然有各路不识好歹的英雄好汉主动上前请缨，木尾老师也只能苦笑了吧，当然这也反衬出了木尾老师角色描写技巧的高超。

男主角不是纯废柴小祖宗就是不懂社会不解风情，而女主角起码都是现实标准上的“好妹子”，男主从“自给自足”到禁句必杀一箭穿心再到等妹子倒贴伺候还窝里横；而女主角从幻想中的完美女人到情感丰富的处女再到劳模，搭上这群废柴基本上是倒了八辈子的霉的节奏。明夫更是一个彻头彻尾的小祖宗，最后和劈腿找的第二任妹子分手的时候，芳乃打回电话，明夫居然一句“这么说起来，当初我也是想干才和你在一起的也说不定”，换个妹子肯定就一发无限拳揍脸上了……

话说回来，大概是因为木尾老师本人也是死宅的缘故，所以对废柴的心境比较了解，之前在增刊『乐园』上也连载了这种废柴死宅×好妹子的『SPOTTED FLOWER』，国内汉化是直接译成了『斑目与咲的幸福生活』……个人倒是觉得这种东西还是意会的好。不管怎么说，这些本来就是木尾所擅长的故事，用木尾自己的话说，是“为了发泄愤怒而画出的漫画”。当这些负面的感情渐渐稀薄的时候，自己就不再老是再画这样的漫画了——实际上在『五年生』的连载后期木尾也表现出了这样的情绪，大概如此也使得『五年生』有了一个非常平和的结尾。为了向“陈旧的自我”说再见，木尾便有了连载『现视研』的打算。





『現視研』otaku's own story

——講述 OTAKU 自己的故事

木尾开始连载『现视研』的契机，相信很多人都已经知道了。这本身是一个酝酿很久的点子，在满足这些“愤怒的职业需要”之前就已经产生了。在木尾的母校筑波大学就有一个社团叫做现代视觉文化研究会，而他自己当年也曾经是研究会的社员之一。“你说为什么我想要画讲述 OTAKU 的漫画，因为我自己就是一个不折不扣的 OTAKU，也就是说 OTAKU 的故事就是‘我们自己人的故事’，而且我大学的有段时光就是在现代视觉文化研究会中度过的。”木尾自己也曾经表示过，作品内的很多桥段都是按照自己的经历去画的，比如第 6 卷荻上嘴上说着绝对不去 Comifes，第二天却怒气冲冲地顶着太阳与人群奋勇战斗，最后撞到大野摔倒的桥段,那一段完全就是木尾本人的经历。所以说，木尾很早就想画 OTAKU 相关的作品，只是这种想法一直没有付诸现实而已。在『五年生』长达四年的连载终于完结的时候，木尾又获得了新一轮的提连载方案的机会，于是他像平常一样把之前一直储备的大约 10 个左右的点子都提给了担当编辑，据说其中一个还是以沙漠为背景舞台的世界观略显宏大的故事，以人口渐渐稀少的村姑到外村寻求接种为故事主轴（不愧是决心要转型）……结果编辑意外地看中了『现视研』的点子，于是『现视研』就顺理成章地开始了连载。

“当初加入现代视觉文化研究会的时候，就觉得‘现视研’这个略称非常帅气，有机会一定也要用一次。”但是真正到开始漫画连载的时候，木尾又开始纠结“在作品中直接用社团的实际名称会不会不好”之类的问题，当然最后





还是用了，个人意志大获全胜。

既然是改头换面的作品，那『现视研』应该走什么样的路线？第一是风格上的转变，原本充斥作品的现充味儿和各种对现实的略带阴暗气息的思考都需要从这部作品中消失——这是一部描写 OTAKU 的校园生活的作品，需要的是一种更轻松的氛围，做成轻松校园喜剧是最适不过的了。为了消除现实感，木尾还专门将对话改成了“漫画调”，这是在风格变化上做的努力；而另一方面，虽然是描写 OTAKU 的作品，但是千万不能让『现视研』成为真正意义上的“宅作品”，那种东西与其说是自嗨，在某种意义上其实是自虐而已，木尾是希望创作出让不是宅的普通人也能看懂的漫画，一味地往作品里塞各种对于一般读者“晦涩”的捏他，散发出 OTAKU 特有的气味，这样终究只能获得小众的欢愉。

在这一点上，木尾意外地有陈星汉的（编者注：华裔独立游戏开发者）风格，后者是打算做出“即使不是游戏玩家，从来没有玩过游戏，也可以享受到游戏乐趣”的游戏，于是做出了“云花行”三部作（PS3 游戏『云』、『花』、『风之旅人』）这样颠覆传统的游戏；而木尾打算画出“让不是 OTAKU 的一般人也能够从普通的 OTAKU 的生活中感受到快乐”，结果画出了『现视研』这样的具有世界范围影响力的“OTAKU 传道漫画”，实为佳话。特别是在对于“现视研”这一社团的定位处理上，木尾颇下了功夫。作品中的这些角色不能太偏执狂热，不能够一天到晚除了动画、漫画或者 EROGE 之类的话题以外什么都不谈，如果他们的对话全是这样的东西——就像实际生活中某一分野的狂热 OTAKU 之间的对话一样的话，那读者肯定会提不起兴趣。所以，木尾决定把那样的角色都安排到动画研究会和漫画研究会去，而把“现视研”处理成一个夹在中间，高不成低不就，纯粹“享乐主义”，看起来没有丝毫存在意义的小社团，让社团里的角色们正常地进行“他们的生活”。这实际上算是一种轻量化。强调的是“普通 OTAKU 的普通生活与交流”，把门槛首先降了下来，再加入像咲和笹原妹妹这样的角色，使得这个“普通的 OTAKU”社团与普通人也有了接点，用咲的嘴说出了普通人的想法，让他们感同身受，这也是木尾安排角色的一个很巧妙的地方。

由于作品整体风格的转变，登场角色的整体构造也与最初木尾的预想发生了很大的变化。像笹原这样在木尾以前的漫画里肯定会成为废柴男主角类型的角色，在个性上进行了强化，虽然不算强势但是懂社会！起码人家懂得男女关系，会“读空气”；而像大野这种本来是专门用来勾起死宅欲求的“痛角色”，但为了渲染出轻松诙谐的氛围，而把大野“痛”的方面弱化了，加入了更多“大学小女生”的要素，更有活力更有元气，从而一定程度上冲淡了色欲的部分；一直作为木尾漫画定番的“废柴 VS 普通女生”实际上在『现视研』中也有出现，没错，就是高坂和咲，只不过高坂属性死宅却是真强者，而咲身为普通女大却丝毫不普通，泼辣仗义的强势性格也为作品增添了更多的喜剧要素，特别是一上来就痛抽笹原的桥段让人印象尤为深刻——当然从结果来看是皆大欢喜，笹原顺利临场发挥说出了名台词，获得了所有人的认可，从而正式踏上了 OTAKU 的修罗道。

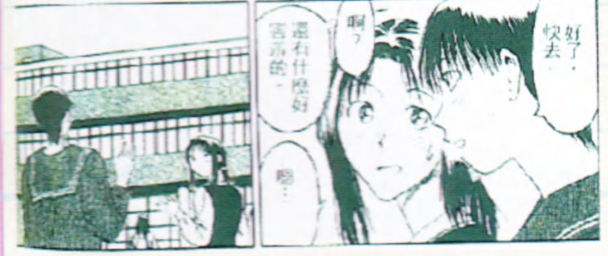
在故事的构建，整体风格，以及人物刻画方式转变的同时，『现视研』与木尾之前作品还有一个决定性的变化——“演出”。这具体体现在格子的切割方式以及每格内信息量的掌控上。木尾漫画分格特点总体来说是很传统的分格方式，慎用斜格，跨格几乎不用，格子总体分得很细，尤其在叙事格上尤为零碎，时常会有一页九到十二格的分法。右页左下多弃格，而演





▲▼『现视研』与『五年生』的信息量对比





出部分多用宽格，但也很少像早期横山光辉的『暗之土鬼』一般的整页连续宽格，这在『四年生』中尤为明显；而到了『现视研』以后，虽然格子的切法仍然很缜密，但是基本没有那种一页十格左右的情况了。叙事部分基本是以每页六到八格为主，然后就是跨格多用了起来，并且常在右页右侧，因为需要展示的人物更多了——大野本来玩 COSPLAY 就不用说了，荻上被强迫 COS 的桥段也因为这种演出方式让人印象深刻——虽然只是普通的演出。生活漫画基本都是近景特写，景别自是不用多说，不过『现视研』中也会有大场景所以广角是会有的，另外『四年生』最后的 2058 篇开头可能会和前边的内容有一点比较大的景别变化。

然后说说信息量，因为木尾老师在『现视研』之前的作品基本上都是情事相关的故事——男欢女爱，家里也就是一张床一个书架一台电视，最多面前加上摆着游戏机或者啤酒的桌子，除了人物以外，要描写的事物和场景都非常少，很多时候不需要路人或背景就可以成一整页，但是『现视研』不行。『现视研』的生活信息更多，并且更加复杂，甚至还需要在“只有死宅才会关注”的一些细节捏他上下功夫。背景繁琐，如摆满宅物的书架，挂满 COSPLAY 服装的衣架，“不公正抽签”的海报，各种萝卜以及 EROGE 小人，堆满所谓不明物件的室内环境。到了 Comifes 部分更是吓人，每张都是路人场景，一群群死臭肥宅涌入会场的场景也不能有丝毫偷懒，这样，每一页每一格中的信息量就要比之前木尾老师画的所有漫画都要多得多。连木尾老师自己都不得不抱怨，我根本不会用助手，就一个人画，以前画的都是一男一女的故事，那倒是轻松，现在要画一屋子的人还有一群关联人物，还要画活动室背景和同人店店内布置，无论从画的密度，和信息量上都大幅增加了，以前的漫画我一天能够画 5 页，现在只能画 3 页了。不过嘴上是这样说，木尾老师自己实际上却非常执着于这些细节的部分，特别是说到同人本的封面的时候，木尾老师表示“不画的话岂不是太无趣了吗”，不愧是劳模。



『现视研』作为一部描写 OTAKU 的作品，无论是寻找其中的捏他也好，还是看“现视研”部员进行 COSPLAY、创作同人志、参与同人展的过程也好，甚至是对剧中剧的『不公正抽签』抱有浓厚的兴趣也好，这都没有任何问题。不过『现视研』同时身为一部大学人间情感剧，更多人关注的还是死宅之间的感情走向。『现视研』里目前有三对情侣。第一对是高坂和咲，他们基本就身处于木尾老师之前的系列作品中男主女人公的延长线上，抛去青梅竹马这个属性不论，高坂虽然身为一个各方面能力都十分强的人，但是对于女性来说也是一个不小的麻烦——因为高坂身为死宅，读空气的能力很是糟糕，用咲的话说就是——迟钝，各种奇怪的兴趣也和咲格格不入，他的天生相貌或许也是一个大麻烦。

记得之前木尾老师在『四年生』中画过一个四格，明夫在芳乃面前打游戏，芳乃在明夫身后一会儿看报纸一会儿磨皮擦痒，明夫总是无法忽视，应该说是非常在意芳乃的行动，到

最后土下座道歉，芳乃还摸不着头脑怎么回事；而到了『现视研』里，状况就完全相反了，只要高坂在游戏状态，咲就基本上处于半个被无视状态——高坂会脾气很好地答话，但他几乎不会放下手中的手柄。当后来咲不死心，打算自己学习游戏的时候，好不容易从“现视研”突击一天归来，觉得游戏蛮有趣还很有自信，结果高坂毫不手软一个 5COMBO 把咲日得妈都不认识，可怜的咲顿时有了阴影，从此断了打游戏的念头。但是不论高坂如何死宅，咲始终一路倒贴到底，虽然不会真心喜欢陪高坂一起看动画打游戏玩 EROGE，但是基本上还能接受高坂的兴趣，不过高坂在这方面似乎完全没有自觉……

第二对是田中和大野，这两个人倒算是门登户对，一个做 COS 服装的，一个出 COS 的，两个人都有共同的爱好，还能一起玩 EROGE，这简直就是回到『点之领域』的完美女人（妄想体）概念上了。与这些相比起来，海归身份啊这些反而不是那么重要了，只不过大野对田中瞒着她做其他人的衣服，还有他那种莫名的敬业不要身体的精神有点儿小意见，不过这才是“爱到骨头里”的感觉啊。

第三对，笹原和荻上，这一对感觉才是木尾老师从来没有尝试过的感情戏角色，觉醒过迟的笹原虽然身为贯穿第一部的主角却一直没有什么存在感，但是笹原总是能在关键时刻调和或者解决一些事情，在这种意义上，笹原应该说不能算是一个真正意义上的“废柴”，而其能征服荻上这个死傲娇也是不容易。男主不废柴，妹子不倒贴，男方成为漫画杂志社编辑，女方开始连载漫画并且担当编辑还是男方，这点上又契合在了一起。没有甜言蜜语，没有性爱经验，更不会有打情骂俏，这份“纯情”让人突然会产生“诶？原来木尾老师还会画这种情侣啊”的感觉。

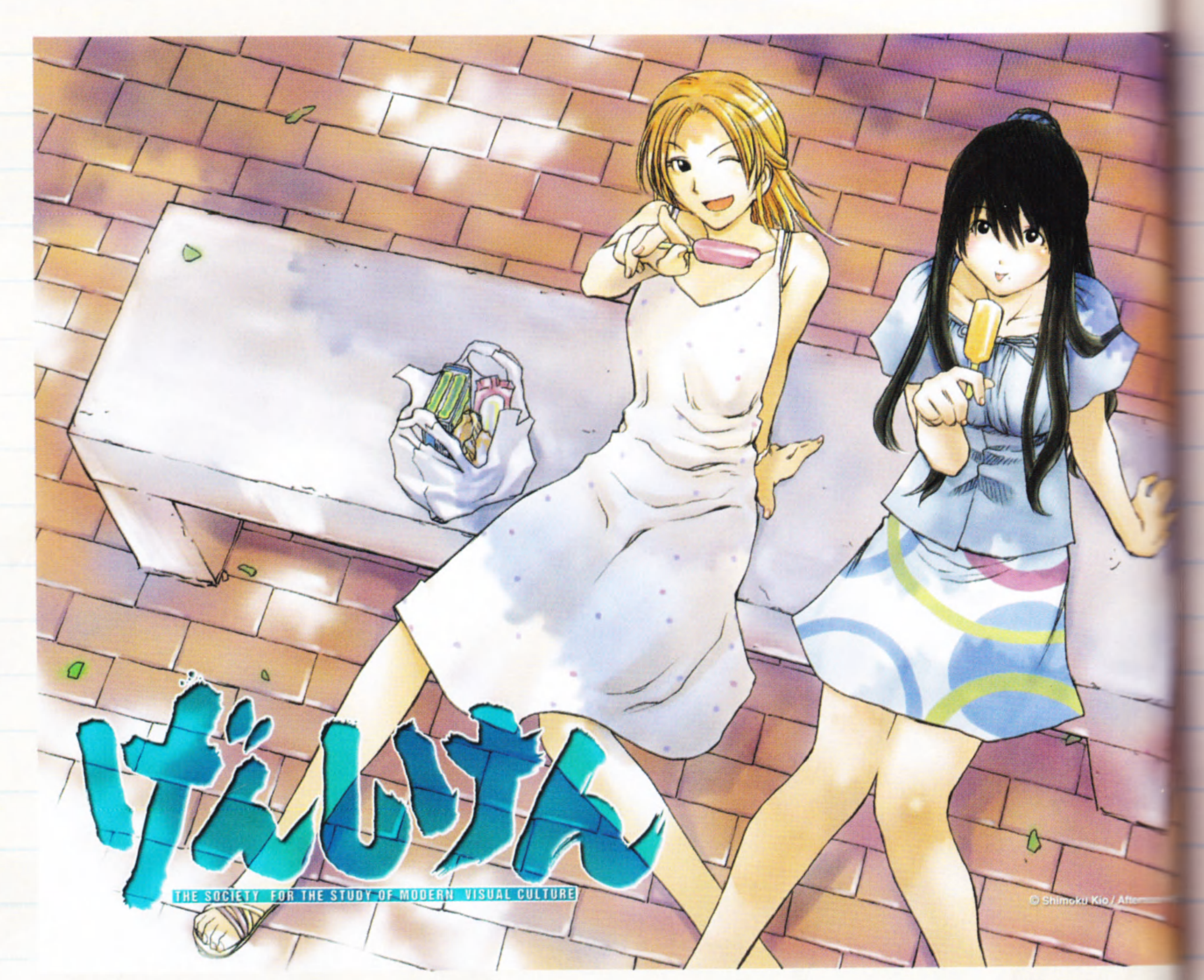
然而几对情侣的先后出现，却没有击溃斑

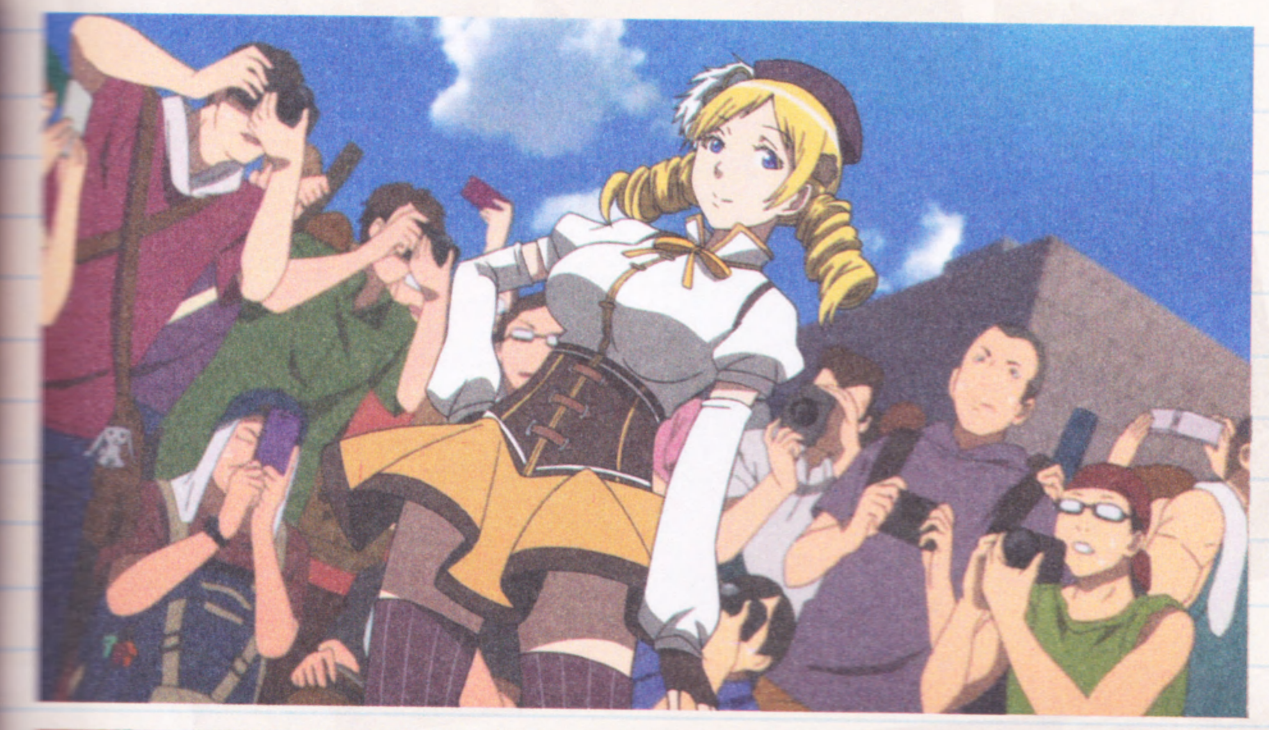


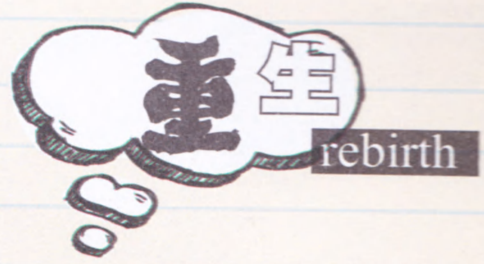
目、久我山等人的意志，面对情侣出入部室屡屡大放闪光，最多也就是嘶声嚎叫或是放放嘴炮也就完了，如果在国内的话，肯定是见一次阿鲁巴一次的程度了吧。看来优秀风俗应该及时带到国外去才对……玩笑而已。

成双成对的有了，接下来说说三角关系。本来在漫画连载的初期，木尾先生是不打算在作品中安插三角关系这种桥段的，但是木尾实在是太喜欢斑目和咲这两个角色了，到后来就试图在他们两个身上做一点儿文章。于是就通过斑目暗恋咲这种方式勉强建立了一个几乎无法达成的九局下半的三角恋关系，高坂黑们自然是手舞足蹈的，就等着看木尾老师亲手导演大逆转。不过斑目确实也够悲惨的了，二代目里他甚至有一小阵子对可爱的男孩子波户动了心，还空秀了一手好厨艺。不知道是不是为了治愈人心才重新把不惜远渡重洋只为倒贴的安吉拉拉了回来，结果最后还是让男娘波户君挺身而出“救场”。当然，除了在正篇上的动作，木尾老师也用另外一部漫画——也就是之前说到的『SPOTTED FLOWER』表达了对二人的喜爱，虽然木尾老师自己没有表态，不过明眼人都看得出来男女主角的原型各自是谁，而且标题确实也暗藏机关，嗯，意会就行意会就行。

总之，在这样一部 OTAKU 情感剧里，木尾老师没有也不需要再去讨论什么性与肉体的关系，那既是与风格不相符的情节，也是会被编辑 NG 掉的桥段，果然学生之间纯粹的交往，才是最自然贴切的。





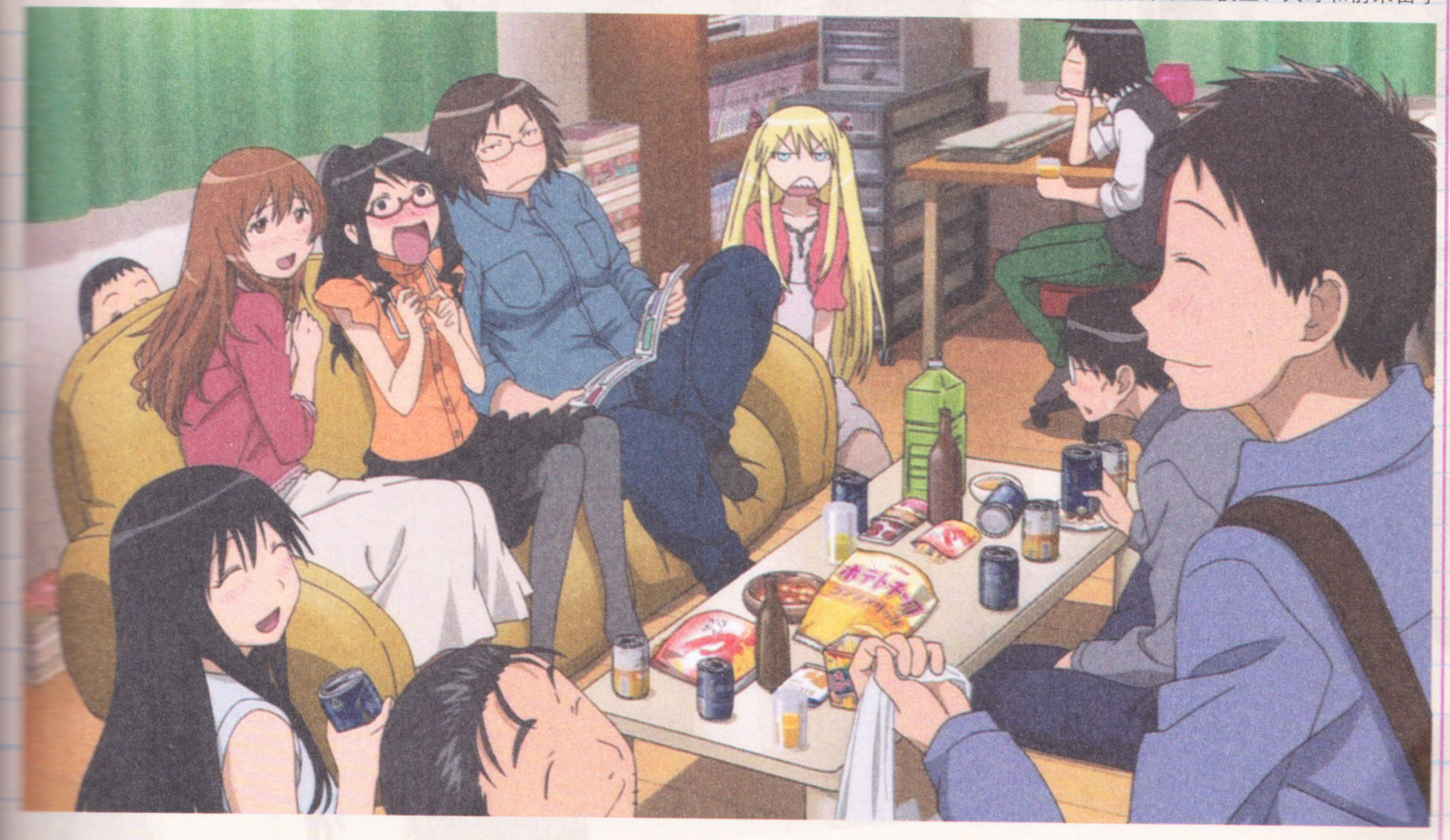


本来『现视研』这部作品在 06 年就应该完结掉的，但是 2010 年随着『现视研 2』DVD-BOX 的正式发售。为了纪念 DVD-BOX 的发售，木尾也在 AFTERNOON 上发表了一话完结的 56 话——『现视研』的后日谈，之后又刊载了 57 话，结果获得好评，干脆一口气就把连载重开了，这就是『现视研』二代目。

虽说标题叫做二代目，其实大家都知道『现视研』早不止二代目了。第一代是神不知鬼不觉现于无形来去无踪的会长大人，做的本子捏他都是 80 年代的『赤色光弹兹利安』，不愧是留校 16 年以上的神一般的人物；第二代是我们的二代目斑目大大，手部骨折仍然坚持在前线战斗的真正战士，咆哮帝，但是大部分时候都是缩蛋状态；第三代笹原，没什么存在感，但是在协调各种关系上意外地有着出色的手腕，能坦率面对自己的欲望；第四代大野，COSPLAYER，一想到“让 XX 去出 COS”就会热情极高，任职期间“现视研”基本变成了 COSPLAY 部。而到了“现视研 二代目”，实际上任职的会长已经是五代目的荻上了。所以，这里的二代目，在表示“第二部”的分水岭的同时，意思又应该是说“四年过去，第二批全新血液的涌入”。另外，二代目这个词，也给出了“倾向变化”的信号。



四年里，“现视研”由一个再普通不过的宅社变成了创作团体，再转变为 COS 团体，到这里都还好，始终还是一个好端端的死宅社团，但是到了二代目，因为荻上的一张画，吸引来了两腐女一腐男，加上荻上、大野和前来留学





的苏又是宅腐双修……吉武这位大咧咧的主动出击型腐妹子一挑逗，大家就纷纷向腐话题偏了过去，本来中间势力可以争取一下的可惜朽木前辈太不争气，这下社团的整个氛围都变成了腐社团。只有朽木君一个死宅还在孤零零地作死，还很快拜在了“这么可爱一定是男孩子”的石榴裙下，真是节操何在。

二代目这个由宅到腐的过程，使不少人产生了畏惧心理，虽然大家也很想知道一代目们的现状——毕竟这是继承下来的要素，而且斑目那里或许还有新的发展点也说不定，但社团日常的氛围使一些死宅无法接受。但实际上这种倾向的转变并没有想象得那么恐怖，这仍然是一部“能让普通人也能开心阅读”的漫画定位。相比起整个第一部来说，二代目在角色感情的刻画上更为细腻，“粉色”氛围更重，虽然也有赶稿参加 Comifes 这样的桥段，但同样有全员红着脸在部室里探讨自己的恋爱经历的插曲——尽管最后被朽木前辈彻底破坏了。总之，二代目在“恋爱”的气氛上比前作更加浓厚，比第一部更像恋爱故事。

另外在人物中心的转变上，初代的开始和完结基本是以笹原的入社退社为标志，而二代目按现在的状态来看，波户中心回非常之多，完全是按照两人份儿在描写。不过本来作为这样一个特殊的角色，在感情和性格上，甚至在身体里都会埋藏着不少有趣的要素（自重），也可以说是二代目最大的看点之一吧。

6年，進化與變

revolution and chang

作为漫画改编动画作品，『现视研』的动画版应该说是获得了不小的成功的，相信在很多人受到的影响和震撼都是来自于动画版之中。动画版的制作，特别是『现视研』TV 版、OVA 和『现视研 2』这几部作品，在制作质量上其实并不是特别高，但是贴近原作，以及演出家的手腕弥补了作画上的不足。当大家看到梦寐以求的部室、为之憧憬的“OTAKU”、肥宅聚集的 Comifes 圣战而哇哇大叫的时候，基本也都忘记了去关心什么作画或者什么美术。这其中，池端隆史,水岛努和吉本欣司三位监督功不可没的。

池端隆史相对松尾来说算是相对比较正统的“受富野影响的监督”，富野在倒 A 时代的工作给过他很大的冲击，而他通过富野也再次确认了自己演出路线的正确性；如果说池端隆史能算得上是半个“富野遗传子”的话，那水岛努大概就有“四分之一个富野遗传子”，因为水岛努是池端带出来的，所以『现视研』第一部 TV 里也开玩笑说，御大（指富野）的弟子“水鸟努”监督降板什么的；至于吉本欣司，他算是一个 MECHA 和 ACTION 的 MANIA，他当年是和漆原智志坐在一起画画的人，两人共作的『极黑之翼』大家应该比较熟悉，最终战蕾姆妮尔觉醒的部分，最早就是他和漆原智志的原画，而没有他，大家也就不可能看到『现视研 2』那华丽的 OP 演出。

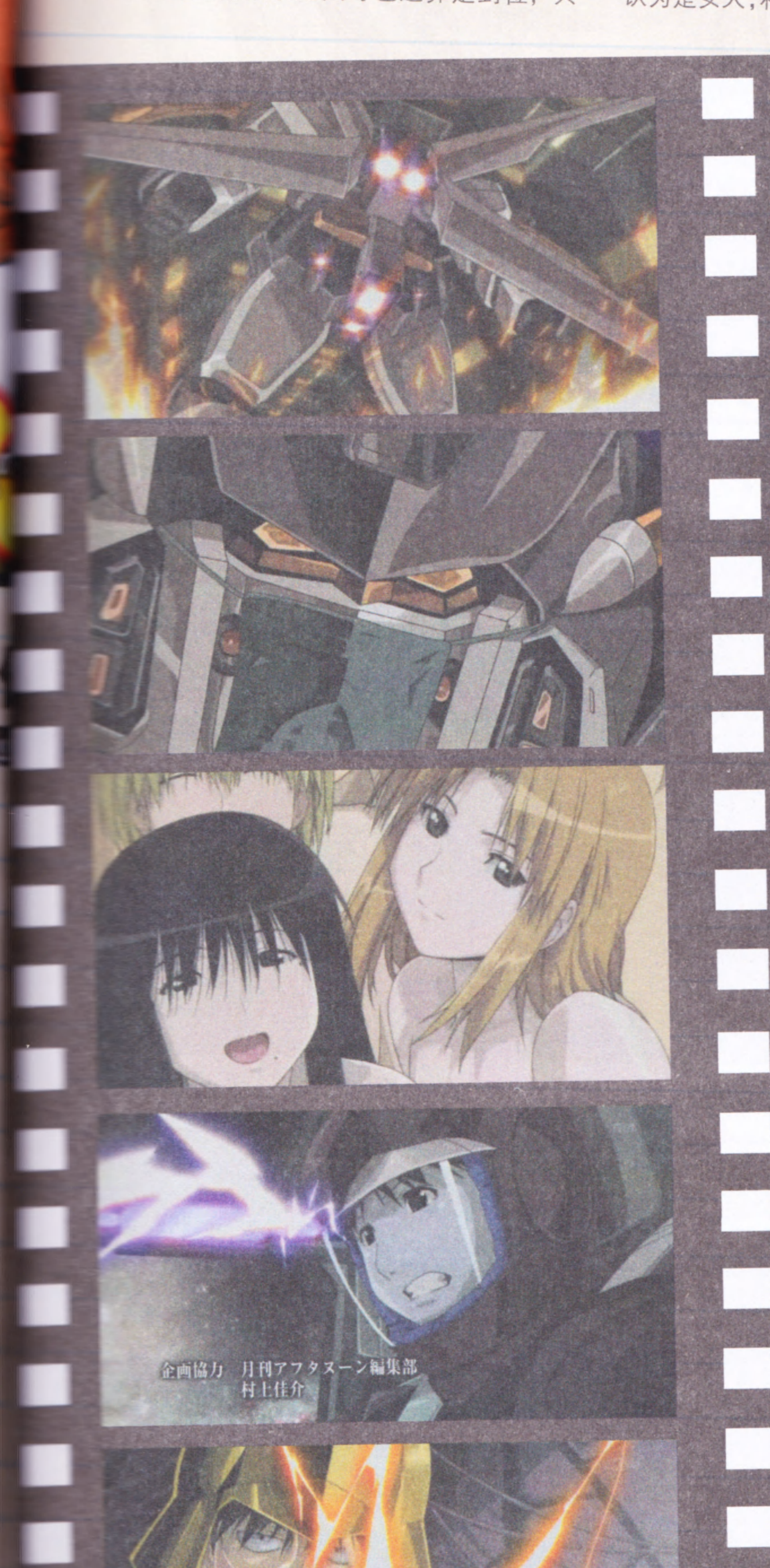
二代目时隔数年的动画化，其硬质的制作却出乎了所有人的意料，当年以谷口淳一郎为原画头，或是宫泽努硬着头皮上 KEY ANIMATOR 的时代已经成为了过去，担当『萝卜笔记』的 I.G6 课的原班人马直接原封不动上阵，让作画水准

有了显著的提升，现在回头对比一下，着实让人感叹这飞跃般的进化。3 话波户在斑目家中提包时的“重心转移舞步”,6 话苏的“室内动作戏”和斑目的“狂野奔跑”，确实让人感受到了才能的存在。

不过在作画阵大幅更换，动画质量大幅提高的同时，让老 FANS 们很不满的一点是，二代目声优的全体更换。“第一代班底”几乎荡然无存。但是说实话，福山润配朽木也是别有一番风味，野上由加奈配大野也还算是到位，兴津配斑目的话……只要不嚎叫应该是没有太大问题的吧，本来斑目现在也已经“堕落”为没有干劲的社会人了。

不过，笔者在这里要说明的是，实际上配男娘波户的山本和臣本人也是如假包换的伪娘。身为伪娘，但举止和内心还是比较爷们儿，声线很高，本音大概就和竹内顺子或者松本梨香的少年音差不多的水准，而且要配萌系女声应该也是完全没有问题。至于长相，经常被人误认为是女人，和女生走到路上还被人搭讪，说“我是男人”别人还不信；为打消白石稔以为自己是女性的迷惑，当着白石的面怒脱上衣；和几个哥们儿一起去喝酒，结果被奉上了“女性杀必死”……不过实际看了声优节目以后，一看自选名场景都是什么帅气打斗浮游炮乱飞大团爆炸，扭头发现这位还在嚎叫热血台词，顿时觉得这人其实内心比旁边的江口君还爷们儿也说不定……

总之，笔者的意思就是，有这么可爱的男孩子，不看绝对是损失，仅此而已 w



『现视研』的影响可以说是广泛而深远的，特别对于这一代 OTAKU 的觉醒似乎有着非同寻常的意义，估计木尾老师在画的时候，也没有想到这么一部“OTAKU 也要谈恋爱”的作品会被读者当成是典型教材顶礼膜拜，以至于在谈到海外宅文化的发展状况的时候，木尾都还持有怀疑的态度。当然，事实上也没有“广泛接受”这么夸张就是了。而二代目，可能在这方面没有办法超越无印在当时特殊的环境下达到的高度，但是像木尾老师说的一样，大家抱着轻松的心情去看这部作品，就可以了。

而笔者最想感谢木尾老师的是，通过『现视研』，笔者知道了一个叫做 GGXX 的游戏。但是悲剧的是，笔者莫名其妙地在键盘上拍了 N 年，最后完全不会打手柄和摇杆，在街机厅屡次连人带板凳一起被日飞，从此留下了“只能在键盘上打 GGXX”的阴影。（千华乱入：多魔老师可以来战 P4U）▲

げんしけん 二代目



微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华、JEDI
■美编 / 迷梦

高温控制势力的衰退也意味着暑假的终结，这种残酷的事实还是让我们继续用音乐来掩饰好了（笑）。随着 8 月 C84 的结束，nico 上 P 主们投稿最勤奋的时段也一并过去了，但是热闹的 nico 从来都不缺新话题。这次首先要说到的有 Vocaloid 版块热门负能量曲和 keeno 姗姗来迟的新碟情报，奏见这个月也有一位专业“刺客”前来屠榜。日本有宫崎骏的新作『起风了』上映，主题曲采用 1973 年的旧曲，引起了不少人的怀旧心理，nico 也出现了有质量的翻唱、演奏作品。

【keeno】in the rain【クロスフェード】

番号：sm21599016 作者：keeno 公式 HP: http://keeno.jp/

想想去年 7 月ボーマス 16 时 keeno 的一张迷你同人碟『at dusk』不到一小时即告售罄 OTL 现已绝版。ボーマス 16 没过多久就定了要出第一张商业专辑，暂定名『The very best of keeno』并表示会和唱见合作，收录有部分翻唱版。后来专辑延期到了 13 年 2 月改名『at dusk complete』，然后这个名字消失了……再后来定为『in the rain』重出江湖，且全部是 Vocaloid 曲，之后又二度延期……Keeno 这张专辑可谓是命运多舛，经历数次延期和内容变更，中间甚至让人以为已经胎死腹中后，又定下了最终的发售日 13.9.18 并投稿了试听。内容收录了至今的 nico 投稿曲，还有数首新作，15+ 的曲量和 2000yen 的价格都十分厚道，配合老搭档绘师麺類子的图，强烈建议有兴趣的大家收入囊中。等到现在的 fan 们怕是早已急不可耐了吧。keeno 的曲子有着独特的透明感，初投稿『glow』就一举打开局面红到现在，算得上是一位一帆风顺的 P 主了，希望这次专辑的发售也能取得好成绩。



【風立ちぬ】ひこうき雲 ピアノver. 歌ってみた【あう】

番号：sm21452438 翻唱：あう

松任谷由实在 40 年前未嫁时原名荒井由实时期的这首旧曲——『ひこうき雲（飞机云）』相当有名，柴田淳、小田和正、松浦亚弥、等很多人都曾翻唱过本曲。该曲本是松任谷由实以对亡故的旧友的感情创作并演唱的曲子，歌曲中表达了对已经消失在这片天空中的人的感情，大概也就是因为这一点与电影主人公的命运重合而被选为新电影主题曲的吧。nico 上あう的这首翻唱采用了うらら（うらら自弹自唱版番号：sm21452625）翻唱版本演奏的钢琴版作为伴奏，因为あう和松任谷的声质存在相似性，再加上あう本人稳定的唱功和对歌曲整体氛围的把握，获得了大量好评。あう小时候常在妈妈的卡带播放机中听到这首曲子，今年趁电影上映的契机亲自拿来演绎，也算是一种怀旧吧。



NICONICO

【初音ミク】ホップ!ステップ!即死!シアワセダンスデストラップ

【結月ゆかり】幸せになれる隠しコマンドがあるらしい【オリジナル】

番号：sm21430267　作者：鳥居羊、うたたP

不知道是不是要过七月十五的关系（肯定不是！），对面岛国最近黑暗中二的曲子有点多。要说罪魁祸首，功劳自然要落到鳥居羊、うたたP两位的身上，前作『こちら、幸福安心委員会です。』简直就是丧心病狂的邪教主题曲ww作词的鳥居羊本身就是小说家，现在还推出了已经出了2卷的系列小说，这两首新曲也都是相关曲，至少理念很相同——去死一死就能幸福啦，我们提供各种死法的可能性列表给大家参考！隐藏着幸福的指令神马的统统不存在啊，社会阴暗倒是可以罗列一下……

黑化的初音真是太棒了（擦鼻血），能凭借这种风格在如今竞争激烈的nico杀出一条路来不管怎么说都是值得佩服的。负能量值有点高，听众们要注意自我调节哦！





【GUMI】酸素の海【オリジナルPV】

番号：sm21581891　作者：伊東歌詞太郎

演艺圈有一句话"演而优则唱"，其实这是对商业价值的最大发掘。nico最近这种现象也很多，在某个领域窜红后，趁着人气转投另一个领域，往往也能有不错的发展。上月提到过的MSSP就是一例"曲线救国"的优秀示范。这次要说到的如koman、まふまふ还有本曲的作者伊東歌詞太郎等，都是从唱见往Producer发展的，虽然有时候说不清楚是不是原先就这么打算的还是为了人气的扩张手段，唱得好出个专辑不加几首自己作词或者作曲的歌就像显不出档次一样，但是从作品的完成度来说大部分作者还是下了功夫的。伊東歌詞太郎原本就以"ふわもこP"这个名义在2009年发表过原创作品，作品风格有一种浅谈的暖意。虽然再生数不高，但被称为"朴素的miku曲"，可惜2011年2月后再也没有新投稿问世。这首『酸素の海』可以说是卷土重来，风格依旧，这次终于获得更多认可，真是可喜可贺。



ボカロ「初音ミクの消失」を、ヴァイオリンで演奏してみた

番号：1374753188　演奏：石川綾子

在nico上一向是什么都有可能发生，例如专业声优参与Vocaloid原创曲、专业歌手来翻唱Vocaloid原创曲投稿等。这一回这样的"大事件"发生在试奏（演奏してみた）版块。石川绫子4岁开始学习小提琴，5岁迁居伦敦并以最年少年龄获准入The Purcell School学习，15岁起定居悉尼，以首席的成绩在澳大利亚大学毕业，年纪轻轻就已经斩获国际大奖。现在在世界各地巡演，是一位国际化的年轻实力派小提琴手。

而这位以往都在演奏柴可夫斯基的小提琴手竟然投稿了初音著名的超高速曲的小提琴演奏，难怪让人的表情全是＝口＝。众所周知『初音ミクの消失』不管是在演奏还是翻唱上都是恶魔级别的高难度，当然这种选曲也更能显示出投稿者的信心和才能。在消失大红之后，石川綾子现在在nico开有固定生放送，还陆续投稿了『千本桜』等其他作品。可见nico的不断发展正使它成为一个新的艺术分享平台。▲



其实本月还有调教大神Michal M的新曲投稿（番号：sm21443197），这回他让初音像声优一样去尝试台词的演绎和rap！最后一件大事是正在nico热火热荼举行中的第11届MMD大赛，比赛每年都会涌现出许多让人惊叹的作品，水准很高，欢迎大家围观。好啦，差不多就到这里，部分地区的读者们应该已经到了可以考虑整理衣柜，准备迎接秋天的时候啦，我们也相约在下次秋高气爽时候再见吧(o´・∀・)ノハーィ

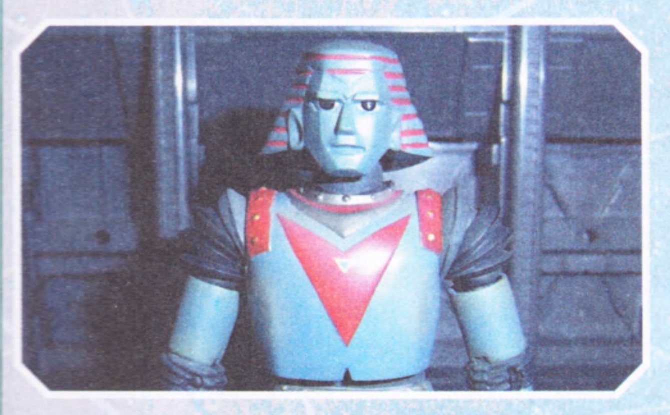
OTAKU'S LOVE BEHIN
BETWEEN ROBOT AN











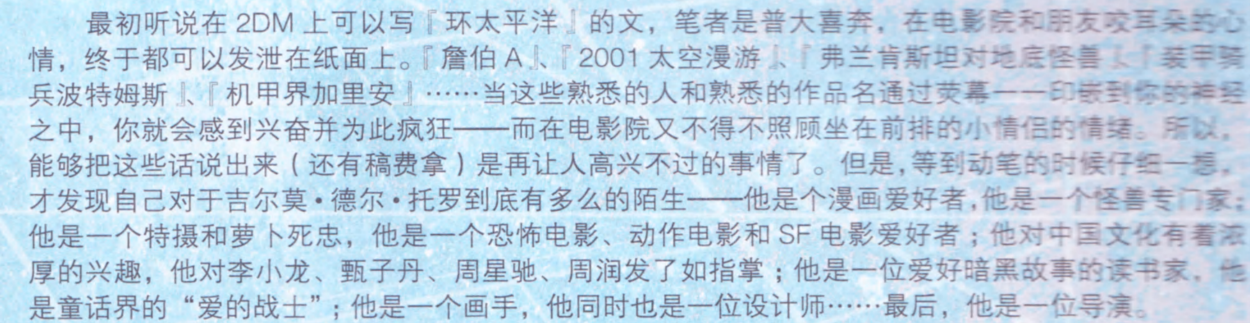


WE LIVE
IN A TIME OF
MONSTERS

萝卜怪兽大战争背后的"OTAKU爱"

——一个特摄+萝卜爱好者眼中的『环太平洋』

■ 文/多魔 ■ 责编/如月千华、JEDI ■ 美编/ASKI



最初听说在 2DM 上可以写『环太平洋』的文，笔者是普大喜奔，在电影院和朋友咬耳朵的心情，终于都可以发泄在纸面上。『詹伯A』、『2001 太空漫游』、『弗兰肯斯坦对地底怪兽』、『装甲骑兵波特姆斯』、『机甲界加里安』……当这些熟悉的人和熟悉的作品名通过荧幕——印嵌到你的神经之中，你就会感到兴奋并为此疯狂——而在电影院又不得不照顾坐在前排的小情侣的情绪。所以，能够把这些话说出来（还有稿费拿）是再让人高兴不过的事情了。但是，等到动笔的时候仔细一想，才发现自己对于吉尔莫·德尔·托罗到底有多么的陌生——他是个漫画爱好者，他是一个怪兽专门家；他是一个特摄和萝卜死忠，他是一个恐怖电影、动作电影和 SF 电影爱好者；他对中国文化有着浓厚的兴趣，他对李小龙、甄子丹、周星驰、周润发了如指掌；他是一位爱好暗黑故事的读书家，他是童话界的“爱的战士”；他是一个画手，他同时也是一位设计师……最后，他是一位导演。

准确地说，他喜欢的东西太多，涵盖的分野太广，即使不面面俱到，往深了写本文估计没完没了，以笔者区区二十几年的人生根本不可能达到他的广度和深度。而且，因为网上已经有了各种“机甲资料全集”、“怪兽数据全集”以及拿起“机甲不是萝卜，萝卜不是机甲”就在反复理论概念的文章，这些要素笔者也不打算再列举了。我能够尽力做的也许只是把德尔·托罗的爱的数千分之一传达给大家而已，也希望大家能够再一次，用全新的角度去感受这部“究极的 OTAKU 电影”的魅力。



吉尔莫·德尔·托罗

FAT OTAKU 的怪兽爱

FAT OTAKU LOVES KAIJU

虽然德尔·托罗本人曾在 Comicon 上声明过『环太平洋』并不是向日式巨大怪兽特摄的致敬，但是在观众看来，这种“非致敬”的成分也许只停留在了怪兽的设计和设定层面，而即便如此也仍然有深入骨髓的、潜移默化的部分在其中，就比如那疑似加波拉脑袋的东西安在了雷兽（Raiju）的头上一样。这种近乎本能的反射式判断，在我们看见 KnifeHead 的海战或是 Onibaba 肆无忌惮地践踏着城市的时候，我们的脑海中总是能够浮现似曾相识的场景——夜幕之下，暴风雨中，颠簸于汹涌浪尖的孤独船只，遭遇了怪兽的袭击。然而在紧急关头，一个巨人突如其来地出现，将正在袭击船只的怪兽击溃，这是『山达对盖拉』，也是『环太平洋』；城市中，一只巨兽肆意破坏，鳞次栉比的高楼在瞬间崩坏，汽车、街灯、路面在刹那间化作废铁与瓦砾，这是『原子怪兽』开创的浪漫，成为了特摄中巨大怪兽的经典桥段，也是在『环太平洋』中得到继承的浪漫。实际上，赤裸裸的“Kaiju”一词就足以说明日式怪兽特摄在德尔·托罗心中的分量，更不用说他在作品的最后打上了“这部电影谨献给怪兽大师雷·哈利豪森和本多猪四郎”这样振奋人心的语句。

德尔·托罗生于 1964 年，他的童年见证了本多猪四郎的活跃，也见证了圆谷 PRO 奥特曼系列的兴起，见证了特摄大时代的到来。在各种访谈中，除了『哥斯拉』和『科学怪人』系列以外，德尔·托罗谈到最多的就是『奥特Q』、『奥特曼』和『赛文奥特曼』三部作品，其中对于『奥特Q』和『奥特曼』又是情有独钟。而且比起英雄的活跃，德尔·托罗不仅注意到了怪兽的魅力，还有“我就喜欢看怪兽”的倾向——因为『奥特Q』是一个彻头彻尾的没有巨大英雄存在的怪兽片。

在谈到世界的怪兽与日本的怪兽的区别的时候，他说道，“世界上的怪兽大多是作为道德上的恶役来描写的，但是在日本，怪兽可以是恶役，也可以成为英雄”，最典型的应该是“三大怪兽”之一的魔斯拉，屡屡救场的就是说它了；另外比如在『奥特Q』第一话就登场的原始怪鸟利特拉，在古代怪兽哥美斯气势汹汹而来的时候，它帮助人类击溃了哥美斯，而自己也力竭而死；而『奥特曼』中也有像友好珍兽匹咕蒙这样的萌物，为了拯救地球的危机，不惜牺牲自己的性命；表情丰富，动作笨拙可爱，善解人意，这就是制作阵往怪兽的身体里注入



山达对盖拉



哥斯拉



科学怪人



奥特Q

的能量与人情味。而更关键的在于，在日本，即使是作为恶役的怪兽，也常常获得与正义的一方同样的关注和喜爱。这种怪兽文化，德尔·托罗认为是日本所特有的。“比如『哥斯拉 VS 王者基多拉』，受到喜爱的不仅仅是哥斯拉，而且也是王者基多拉。这在西方文化中是不存在的。”而这种特有的文化，这种人情味，只要你翻开德尔·托罗的笔记本，你就会看到在他早期的概念原稿中，KnifeHead 是作为一种“可爱的怪兽”(Kaiju Cutie-) 来描写的，那一瞬间你就应该能够理解，德尔·托罗确实是真爱。

实际上，为了让『环太平洋』中的怪兽更贴近日本巨大怪兽的感觉，德尔·托罗和他的团队们都做了很多的努力。因为是全 CG 制作的怪兽，所以不像经典意义上的日式特摄会需要皮套演员，尽管如此，德尔·托罗还是尽力地在怪兽的形体和动态上下功夫，去贴近和还原“有皮套演员的特摄片”的感觉。“最重要还是在于中岛春雄先生啊！所以我想要把怪兽设计成男人钻进去就能动起来的形状”，因此，我们看到了哥斯拉式的 AxeHead，看到了 Keith Thompson 的早期设定中那类似于毒气怪兽凯姆拉一般的生物，甚至是之前提到的充满了加波拉味儿的 Raiju……这些“两手两足”的存在在化身 CG 之后，变得充满了力量感和侵略性的同时，也保留有日本特摄中怪兽的灵魂和人情味在其中，在只重视纯粹的技术高度和华丽视觉特效的今天，可以说是非常难能可贵的。而且说句题外话，这种皮套感不仅仅体现了怪兽上，连机甲战士本身也是一样，更有趣的是，我们的透明怪兽内隆嘎可以把油轮当成是飞行道具用来破坏城市，我们的危险流浪者就可以把油轮当成是板砖狠狠砸在 Otachi 的脸上，这是怎么样的一种精神！

在怪兽的设计上，就具体的元素来考虑的话，也许是与以往的怪兽有不同之处的——是原创的，全新设计的，“『环太平洋』的怪兽不会使用在神话、动画或是日本怪兽电影中登场的怪兽作为原型”，“我知道这是一个让我能做出全新的东西的好机会，我首先要做的就是不去参考任何老电影或任何可能带有指向性的事物”。可以看出，德尔·托罗是想做出自己的怪兽。但是，其主要的灵感来源和特摄中的怪兽设计的灵感来源都是共通的——把地球上存在或者曾经存在过的生物进行整合，从而创造出这些凶恶的“恐怖”集合体。至于更具体的讨论，就是下面我们要进行的事情了。综上来看，德尔·托罗对于日式巨大怪兽的喜好可见一斑。





□海底原人拉贡

□『奥特曼』中的友好珍兽匹咕蒙



□『哥斯拉 VS 王者基多拉』



□诱拐怪人凯姆尔人

第一次怪兽浪潮与德尔·托罗

DEL TORO AND FIRST KAIJU WAVE

德尔·托罗的童年时代正好赶上了日本第一次的怪兽浪潮，那时候巨大怪兽特摄由电影院转到了电视机上，日本全国的人们都可以通过电视机在家中看到巨大英雄与巨大怪兽的身影，特别对于当时的孩子们来说，更是无上的福音。

说到第一次怪兽浪潮的兴起，『奥特 Q』功不可没。这部受到了美剧『迷离时空』和『外星界限』巨大影响的、以描写怪奇现象为中心的怪兽特摄保持了平均 30% 以上的收视率，成为了促使『奥特曼』现世的关键作品。通过这部作品，更广泛的日本国民，包括新生代的孩子们，都在电视机前确确实实地感受到了怪兽的魅力——每话都有新的怪兽登场，每集都有新的期待，怪奇，且时而帅气，时而又可爱。形如哥斯拉，拥有凶暴气质的哥美斯；为了保护人类，愿意牺牲自己的利特拉；变异“孙悟空”(不是 SF 西游记啊……)，从普通猴子变成金刚的“亲族”巨猿哥罗；火星巨大鼻涕虫、火星怪兽那麦贡等等。当然还有之前提到的，日后倍受孩子们追捧的卡尼贡和卡拉蒙。有了『奥特 Q』作为铺垫，半年后，圆谷 PRO 的划时代名作『奥特曼』才成功问世。

在『奥特 Q』掀起了巨大怪兽的热潮之后，『奥特曼』的道路基本就是一马平川了，巨大英雄与巨大怪兽的战斗以彩色的形式呈现在了人

们的面前。在每话登场单数或者复数的新怪兽的情况下，对『奥特Q』里的各类怪兽也有不少继承，比如『奥特Q』第20话出现的海底原人拉贡就在『奥特曼』的第4话登场;『奥特Q』第19话出现的诱拐怪人凯姆尔人在『奥特曼』的第33话中也有出现；最著名的继承还是从卡拉蒙到匹咕蒙，在皮套完全没更换的情况下，更改设定摇身一变，就变成了在孩子们之间人气最高的怪兽之一。

当然，对于小时候的德尔·托罗来说，虽然匹咕蒙也很不错，但是他最喜欢的还是更超现实的，放到当时来看可以说是非常狂霸酷屌拽的“宇宙忍者”巴鲁坦星人。也许是在后来，德尔·托罗才知道了这位能徘徊于原生态和超现实之间的设计巨匠叫做成田亨，也许也是受了成田亨的影响，他才会在做自己作品中的怪兽设计的时候将思路放得更广。于是我们才能看到『环太平洋』中的巨大怪兽，在向日本特摄中的怪兽靠拢的同时,也会偶尔采取一些“反怪兽”的设计。不管这些设计要素的出现是不是归功于成田亨，但是可以肯定的一点是，成田亨给德尔·托罗带来的震撼是可以用“巨大”二字来形容的。

在『奥特曼』播放的同时，还有另一部以巨大英雄对巨大怪兽为主题的作品也向人们突袭而来，而且在播放时间上还要比『奥特曼』早两个星期，因此有幸成为了日本历史上第一部电视放送的彩色特摄。这部作品就是手冢治虫先生原作的『熔岩大使』，又称『火箭大使』。作为与『奥特曼』播放时间重叠的“对抗”番组，相比起历经艰辛才制作出来的『奥特曼』来说,『熔岩大使』几乎代表了当时最优秀的技术力，而且在其中很多部分，比如射线、导弹、爆炸等平时使用道具或者化学完成的部分，大量使用了动画人进行作画，把实写与动画结合起来，这在当时也是一个极富想象力的手法。唯一的遗憾是,『熔岩大使』没有一个像『奥特Q』一样的有联系的前番组进行铺垫，但即便如此，其仍然获得了30%以上的平均收视率。德尔·托罗并没有错过这部素质优秀的特摄作品，在与『合金装备』之父小岛秀夫的对谈中，他甚至和小岛秀夫一起学起了剧中人物村上マモル的口哨声。两部开山作品，“俘获了德尔·托罗的心”，让他掉进了日本特摄的大坑，从此一发不可收拾。

“我喜欢『奥特曼』、『赛文奥特曼』，我也是看这些作品长大的。”

相信没有这些作品的存在，也没有今天的吉尔莫·德尔·托罗和『环太平洋』吧。


□“宇宙忍者”巴鲁坦星人



□熔岩大师
□熔岩大使



□鬼童院



在日本特摄的领域外延……

OUT OF TOKUSATSU FIELD

如果没有『环太平洋』，德尔·托罗的OTAKU本性也许还不会被暴露出来，他可能一辈子也不会获得向本多猪四郎、成田亨，这些他所暗暗敬仰的人们脱帽敬礼的机会。但是如我之前提到的，他所敬仰的人很多，他尽力想不去跟随这些人的脚步去做，他想要完全属于自己的新作,但是他的骨子里流着Hommage(致敬)的血液。

通过『鬼童院』，我们知道他是一位恐怖电影爱好者;通过『刀锋战士 II』和『功夫熊猫』，我们知道他是一位狂热的中国功夫迷；通过『地狱男孩』两作，我们看到了他漫画爱好者、怪兽爱好者和吉格尔忠实簇拥的片鳞；而通过『潘神的迷宫』，我们看到了他神话收藏家和暗黑童话作者的本性。他沉迷大友克洋，想把他的作品『童梦』电影化而未果；他喜欢浦泽直树，因此打算把『怪物』带到HBO。他的中产阶级的家庭出身给他良好的教育条件和优越的获取各分野知识的环境，他年轻时锻炼而成的出色的美感和设计力，让他成为了一个有出色感性的映像作家和一位艺术家。

话题转回特摄，无论是日本的特摄电影，还是美国的特摄电影，都有一个很重要的接点，那就是怪兽特摄的原点的作品——『金刚』。



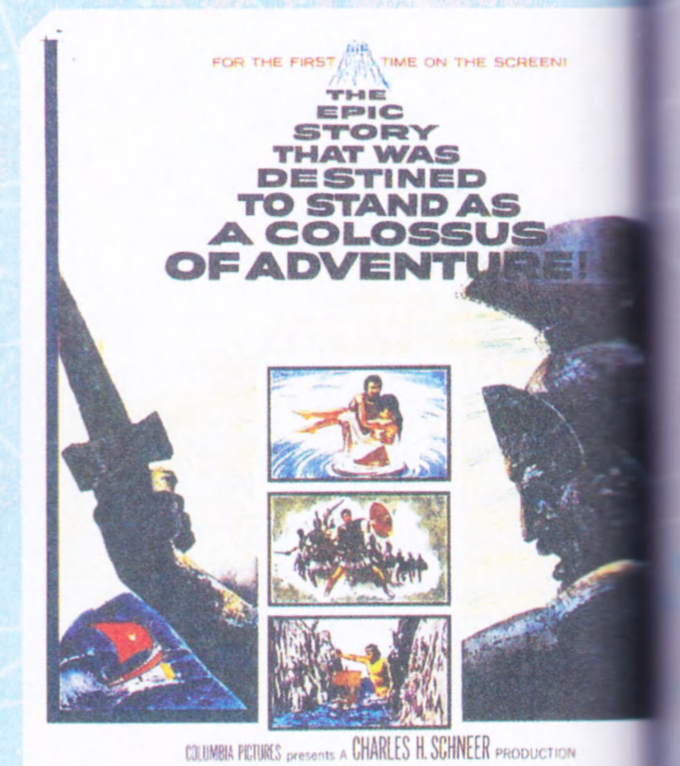
□刀锋战士 II


■金刚


□地狱男孩


□无敌大猩猩


□德尔托罗的豪宅 荒凉山庄



■杰逊王子战群妖

梅里安·C·库珀和欧内斯特·B·舍德萨克执导的这部电影如片名一样简单粗暴，但谁也没有想到，这只极具破坏力的巨大猩猩，会给后世留下如此深远的影响。可以说，次世代怪兽电影的制作者们，无一不是『金刚』的FANS，而在爱好怪兽的国度日本，为了实现“巨大怪兽对战”这种全新的娱乐方式，本多猪四郎甚至拉着这个来自大洋彼岸的庞然大物和日本原子弹的产物哥斯拉打了一架，之后还做出了机械金刚；而在本国，一个年轻人学着『金刚』的样，集合了当年『金刚』的制作阵，做出了当时视觉特效的巅峰之作『无敌大猩猩』，并且于4年后，让原子怪兽出现在了美国的土地上，让同样深爱着大猩猩的本多猪四郎迸发出了制作『哥斯拉』的灵感。这个人就是开创了“美国特摄”新时代的视觉特效大师、定格动画大师雷·哈利豪森，他同样是德尔·托罗最崇敬的人之一。

雷·哈利豪森的影响力在整个美国电影界应该说是非同一般的，说他是“美国特摄之父”也毫不为过，他的作品不仅直接给了本多猪四郎以启示，还影响了以『星球大战』闻名的乔治·卢卡斯。乔治·卢卡斯曾经说过，“我们这代人基本都是从孩提时代就受到了他的影响，如果没有他的话，也不会有『星球大战』这部作品”，虽然这种“没有『英雄的旅程』就没有星战”的格式多半含有恭维在内，但是这也足以说明雷·哈利豪森的伟大。除了在怪兽电影上的敬仰外，德尔·托罗还与雷·哈利豪森有一个极大的共同点，那就是对于神话传说的执着。雷·哈利豪森在『杰逊王子战群妖』中使用希腊神话为背景，让巨像兵塔罗斯，还有大家耳熟能详的鸟身女妖哈皮以及九头蛇许德拉悉数登场；德尔·托罗没有拍这种纯粹的怪兽片的机会，借着自己喜爱的『地狱男孩』电影化，在第二作『黄金军团』中将民间传说的要素直接嫁接了上去，形成了类似古代凯尔特神话的构架，并且让植物型的巨大怪兽登场，让作为遗迹大门的“巨石兵”像熔岩大使一样被哨子召唤出现。细心的同学可能注意到了，在『环太平洋』中出现的袭击日本的巨大怪兽，其名字正是来自日本民间传说中的“鬼婆”，这个点子，不是对日本的民间传说和妖怪故事有一定了解的话，大概是无法想到的。而说来也巧的是，德尔·托罗喜欢的漫画大师手冢治虫也创作过关于鬼婆的短篇漫画『安達が原』，这部作品基本就是宇宙SF版的鬼婆故事，不知道德尔·托罗是不是看过。无独有偶，在小说中出现的袭击洛杉矶的怪兽“山岚”，其名称也正是来源于日本的妖怪传说。

除了雷·哈利豪森以外，詹姆斯·惠尔也是德尔·托罗崇敬的对象，自从看了『科学怪人』以后，德尔·托罗就爱上了关于科学怪人的一切，即便是在马渊薰和本多猪四郎的笔下，巨大化的科学怪人海扁地底怪兽巴拉贡，或是科学怪人兄弟互相胖揍，德尔·托罗也能看得津津有味并从中获取灵感，虽然和怪兽不大相关，『环太平洋』之所以会有如此灰暗的背景，有些机甲之所以会散发出浓厚的“废铁”气息，除了德尔·托罗一向的“黑暗”作风以外，剩下的大概就是意识着科学怪人的这两部衍生作品去做的吧。

另外在怪兽设计的领域，从德尔·托罗的作品中还能看出恐怖电影大师约翰·卡朋特和异形设计者H.R.吉格尔的影响，『刀锋战士Ⅱ』吸血鬼嘴部绽开的“花瓣”，『地狱男孩』中破腹而出的小克苏鲁——德尔·托罗自己也收集了怪形和异形的模型。而乔治·瓦格纳的『狼人』和杰克·阿诺德的『黑湖妖谭』也是德尔·托罗异常喜爱的作品，在对怪物、怪兽的设计和理解上，给了他很大的影响。



『环太平洋』的怪兽设计

KAIJU DESIGN

“我景仰怪兽，我认为他们是最伟大的生物。如果你真的喜欢怪兽，就像你喜欢任何人任何事物一样：你希望得到最好的他们。所以在创造他们的时候你往往追求最好——无论是设计、灯光、颜色、他们的移动方式、他们的生活环境、在他们身上发生了什么。如果你不得不杀死他

化，你需要用一种伟大的方式去杀掉他们。”

不参考神话，不参考动画，不参考传统日式怪兽的设计，德尔·托罗和他的制作阵试图设计出属于自己的伟大怪兽。要回归原始，要有个性的外表而不是只是看起来很酷的花瓶，要充满侵略性——“如果我们设计出有三到四条尾巴的怪兽，我希望这些尾巴能好好地被用起来。如果怪兽的尾部末端上有一张嘴，那么就会让怪兽前后开弓去揍机器人。”这些理念在早期的设计中就能看得出来。你会发现早期设计的“以鲨鱼为原型”的那只“毒气怪兽凯姆拉”，他的头部像是鲨鱼但又像是蜥蜴，嘴的内部像鲨鱼一样长有异常尖锐的牙齿，手部是穿山甲一样的利爪，腿部粗壮，脚上有像恶魔一样的勾爪，背部的“花瓣”比凯姆拉要多得多，展开之后好似巨大的食人花，内部似乎能放射激光兵器一般，尾部和凯姆拉一样有一个小小的分歧，从头到尾给人一种“全副武装”的感觉——它可能随时用身体的任何部位进行攻击。大概是因为这玩意儿太不像鲨鱼并且还不够厚重，否则出现在战场上的就不是 KnifeHead 而可能是它了吧。



□德尔托罗表示伊德瑞斯司令官的原型是大友克洋『AKIRA』中的敷岛大佐



Reckoner

Reckoner：已经化为白骨的怪兽，现在还能看到其灵长类的头部和爬行动物般的骨架，点缀着怪兽出现后的香港社会，在如『银翼杀手』一般的赛博朋克风景中加入了复古的、陈旧的、甚至有些原始信仰的元素。



KnifeHead

KnifeHead：鲨鱼与“大蜥蜴”的结合，但是头部比鲨鱼更加尖锐，就像特化型一样，显得更富有侵略性，但从水中出现的它，给人的第一印象却是“爬行种”。其实说起以鲨鱼为原型的怪兽，迪迦中的盖欧扎克就是一个很好的代表，用鲨鱼的身体，加上爬行动物的特征，就形成了地下鲨鱼萝卜的形象，但是特征没有 KnifeHead 这么鲜明，一方面头没有 KnifeHead 这么尖这么长，另一方面主肢和 KnifeHead 太不一样，而且也没有两对前肢。按理说一般的大蜥蜴前肢都相对短小，但是 KnifeHead 虽然前肢短小，主肢却尤为壮硕，这可能也是对传统大蜥蜴的一种颠覆。

OTAKU'S LOVE BEHIND THE WAR BETWEEN ROBOT AND KAIJU





AxeHead：头部有着巨斧的“哥斯拉”，远看就好像带着罗马士兵的头盔一样，片中主要给我们展示的，还是它前肢的破坏力。

Mutavore：最初叫做 BladeHead，相比起前者我更喜欢后边这个名字，如利刃一般的头颅，背满了利刃的背部和充满利刃的脚，而在早期设计图中，它更加夸张——它的全身就是一个刀刃的集合体，后来当它变成 Mutavore 的时候，它又变回了一只长相奇葩的大蜥蜴。它的脸部设计非常有超现实的感觉，和普通怪兽所表现出的凶暴不一样，它体现出的是静默，像早期恐怖电影中的外星异形一样。最初的时候它的侧脸还有一张想异形一样的嘴巴，但是后来去掉了。

Leathback

Onibaba：鬼婆，造型奇特的大螃蟹，有人说看到它就想起了加尼美，倒是都是螃蟹，但长相太不相同了。和鬼婆那奥尼尔体型相比，加尼美那简直瘦得和虾一样，不过这背上看起来毛绒绒的大螃蟹已经是减过肥的了，在原设中，它简直就是一辆巨大的重型坦克——真真正正的“横向发展”的大螃蟹，而且前肢肯定恐怖得像打桩机一样，后来还是换成了两只大钳子，这看起来才有那么一点儿加尼美的感觉。不过如果按照之前的逻辑，把某种生物或者某种超现实的概念都和大蜥蜴结合的话，那可能现在站在我们面前的，就不是 Onibaba，而是笔者最喜欢的怪兽之一的大蟹超兽克拉勃王了。

Leathback：看起来像是金刚和岩石巨人的合体，在早期的设定里，这家伙的名字的确就叫做“岩石巨猿”。虽然原型是猿，但是比起金刚、无敌大猩猩还有巨猿哥罗这样的传统猿系怪兽来说，它更加厚重，更像一尊巨像，有着更强大的外装甲，说远一点儿，就好像『猛兽侠』中的猩猩队长一般。他的智商并不算高，但是它凝聚在一起的“肌肉”让它更具破坏力，并且同时拥有着强大的防御力。而且这家伙还有一个秘密兵器——让电子设备全都失效的电磁脉冲，就好像是『无敌钢人泰坦3』中奥里哈鲁根放出的奇异光芒一样，是实力非常强大的一只怪兽。



Otachi：听到这个名字，如果是死宅的话，大概不会联想到什么凶神恶煞的怪兽，而是会想到某系列中的大尾巴萌物，可是在『环太平洋』里他就是最凶恶最狡诈的怪兽之一。如果德尔·托罗是体验过口袋妖怪系列再起的这个名字，那么这一定是来自于他的恶意。『环太平洋』中的 Otachi 是翼龙和蛤蟆的混合体，下巴上有一个巨大的毒囊发出奇异的蓝色光芒，略显细小的头部和两侧转动的眼睛散发出诡诈的气息，嘴中花状的长信凸显了异星气息——这也符合德尔·托罗的要求，他想要的就是这种邪恶的知慧。而在设计稿上，Otachi 则完全是一副翼手龙的模样，不过实际上在片中它的前肢似乎变得更加粗壮，有一种轰龙的感觉。传统的翼龙怪兽，比如拉顿（动画版『THE☆ULTRAMAN』中的翼龙怪兽是四足除外），到了地面会切换成站立走行状态，而 Otachi 则始终坚持像轰龙一样的爬行状态。另外，只要你看到了 Otachi 那巨如次元兽一般的尾巴，你就会觉得这个名字还是名符其实的，起码在某一点上，与那只萌物有了一些共通点。最后，外边有人风传说这只妖怪其实叫做重剑，笔者想了一下是不是把 Otachi 看成了 Ootachi 的缘故(大太刀)，不过那翻译成重剑还是有点儿……（汗）。





Scunner：KnifeHead 的兄弟（雾），虽然是开玩笑，不过这家伙看起来就像是 KnifeHead 的亲兄弟一般，大蜥蜴下身，比 KnifeHead 还要壮硕的主肢，然后换成了一个牛头。牛头的东西，我们熟知的牛神怪兽卡奥拉就是用牛作为原型的怪兽，不过 Scunner 的角是往前冲的，彻底切换成了攻击模式，而卡奥拉的角是朝天的，看起来冲击力确实稍微差了一点儿。这样说吧，Scunner 是一只彻底发疯的公牛，而卡奥拉虽然有强大的怨念作为原动力，但和 Scunner 比起来只能算是一头慈祥和蔼的耕牛，大概这样的对比有点儿过分吧（笑）。

Raiju：一条站立的巨大鳄鱼，准确地说更像是鳄鱼和穿山甲什么的糅合而成的产物，据德尔·托罗自己说，这是在向加拉巴哥陆鬣蜥致敬，概括地说也可以说成是“鳄鱼”和“爬行种”。它全身都是坚甲，雷打不动，唯一的弱点是那铀怪兽加波拉一般的脑袋，只要张开“嘴部”，它的脑袋就会暴露无遗。说到鳄鱼怪兽我们会想起百万吨怪兽史盖顿，不过它是爬行的，看来德尔·托罗是真想别出心裁反其道而行之，翼龙怪兽你们都站着，我就要爬着；鳄鱼怪兽你们都爬行，我就要站着。至于“鳄鱼”与“爬行种”的结合，虽然比较小众，在『戦え！マイティジャック』24 话中出现的，第一次怪兽风潮中登场的最后怪兽——大鳄鱼恐龙就是一个例子。当然，和它们不同的是，Raiju 不仅有良好的防御性能，在水中也拥有极快的速度，这是它的杀手锏之一。





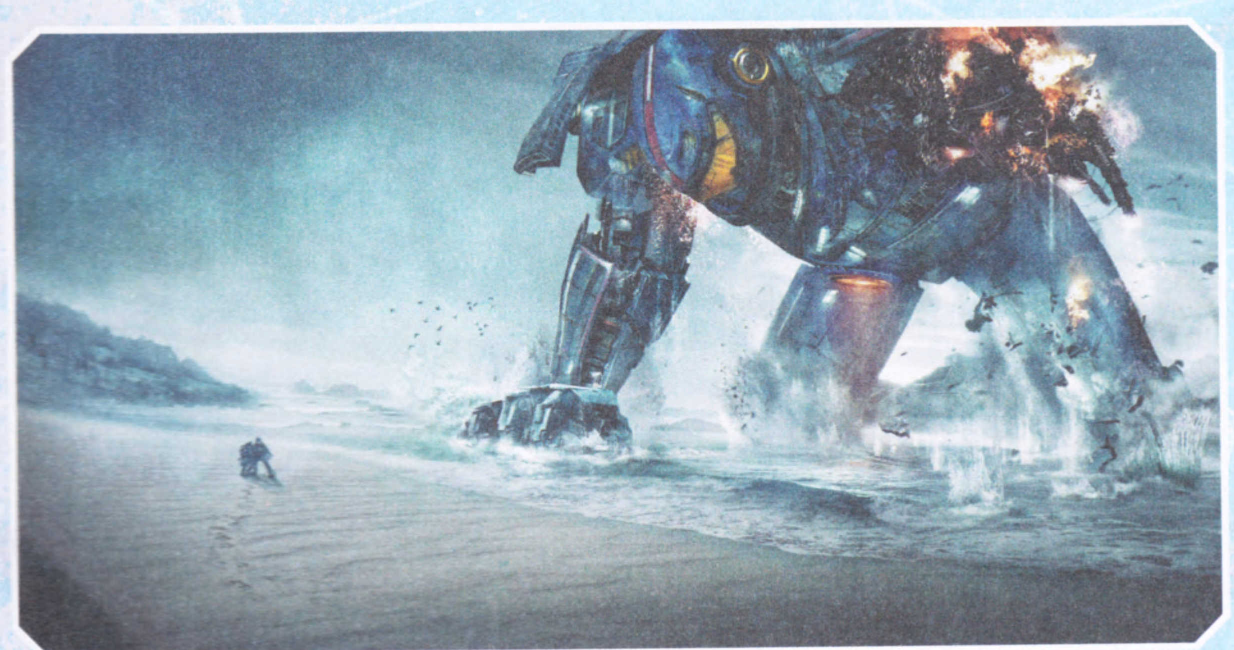

□黑神切尔纳伯格

Slattern:『环太平洋』中位于“最终 BOSS”位置的第五代怪兽,最巨大、最狡诈、充满了神秘感,因此当之无愧地成为本片中“最伟大”的怪兽。从次元的缝隙钻出的瞬间,就仿佛是未知的恶魔从地狱中跃出一般,所能感受到的只有来自黑暗的恐怖。“我非常想把怪兽设计成恶魔的形态。我一直非常喜欢『幻想曲』的最后一章『荒山之夜』中,黑神切尔纳伯格(之后成为了迪士尼的一个经典角色)张开翅膀的那一瞬间。”不是去参考设计(就算参考设计最后出来也只会变成第二个不动明),而是去努力还原那种氛围。片中,作为最终 BOSS 的 Slattern 得到了其他怪兽所没有的优待,它甚至得到了一个华丽的登场场景——巨大的漆黑魔神的幻影从地底升起,让人不禁联想起『屠龙者』中的威米萨拉克斯。它的脸部整体构造像一只断了角的恶魔,但是面部却让人感到无以名状的奇异,它的整体如飘浮在空中的恶魔灵魂,上身却很有宇宙异形的味道。它有三条尾巴,实际上在设计阶段它有更多的尾巴,但是最后,它的躯干变得更加硬朗,它的尾巴也被减少,变得更硬质,就像迪亚伯罗一样,更加富有重量感——是恶魔而并非幽灵。这是一匹带有神话色彩的怪兽,它本应成为神话,但是,它的过早退场却有些令人沮丧。



□大怪兽决斗:加美拉对巴鲁刚





以上就是在『环太平洋』电影中登场的怪兽们了,其他还有在漫画及小说中登场的怪兽,比如据说以德尔·托罗最爱的科学怪人为灵感来源的“瘦弱土砂龙”Karloff,看起来像翼龙但灵感来源于巨大蝙蝠,“爬行强德拉”Scissure,牛和鱼的混合产物 Meathead,但光是口头描述肯定无法让人感到魅力,也希望大家能到作品中去一览它们的英姿。

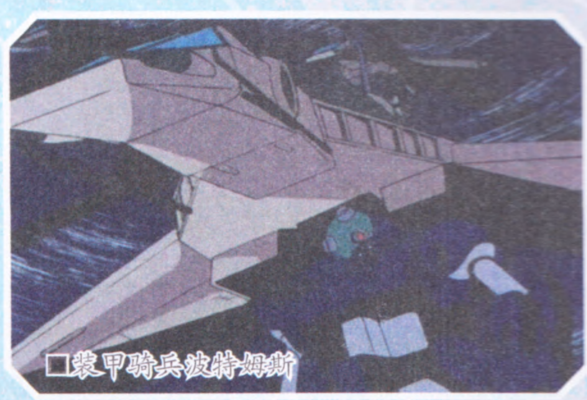
我们通过对这些怪兽的简要分析多多少少可以看出,它们的在设计上的创新点并不是体现在粗枝大叶的“概念”上,有没有去到动画中获取灵感,有没有参考过巨大怪兽出现的影像作品,有没有想到过加入神话传说的元素,答案是,多多少少会有的,但是否能让人感到焕然一新,是否能让人感到震撼,还是在设计本身的细节上所反映的问题。我们之所以被感动,不是因为这只是鲨那只是牛,而是在于设计的美感、要素的组合、以及是否融入到了整个影片的氛围之中,这是德尔·托罗和其他怪兽的设计者,以及『环太平洋』制作组成员们给我们带来的浪漫,片中的牛顿博士相信就是他们的真实写照(毒舌)。

最后,关于『环太平洋』的怪兽,还有几点要补充说明一下。一个是『环太平洋』中怪兽大小的设定,普遍要比传统的日式特摄中的巨大怪兽要稍微大一些,普通的日式怪兽一般在 50 米上下,40 米或 60 米的情况也很多,当

虽然也有百米上下或者数百米的宇宙怪兽，那些暂时不提。『环太平洋』的怪兽高度，一般都在60米以上，除了袭击香港的Otachi是63米以外，还有入侵日本的Onibaba是标准的60米怪兽，这是一个比较典型的日本特摄怪兽的高度，很多经典的怪兽比如海兽盖斯拉、高原龙希多拉、三万吨怪兽史盖顿等都刚好处于这个台位，这大概也隐约体现出了德尔・托罗对日本特摄怪兽的钟爱和理解。另一个，关于巨大怪兽的血液颜色的问题，虽然说德尔・托罗本人表示这是为了回避血太多和残酷表现，但是实际上从色彩学也好，从怪兽本身的传统也好，蓝色的血液都是非常合理的，本片本身是暗色基调，使用蓝色能让人感到寒冷，感到一种冰冷的深邃。

譬如『大怪兽决斗：加美拉对巴鲁刚』中的冷冻怪兽巴鲁刚，它的血液就是蓝色系的，而且“不是蓝色就是绿色”也能很好地体现出“怪兽”的特征。说起来巴鲁刚正好也是死在水里，其蓝色的血液把水面都染成了它的“体液蓝”，不知道和本作中出现的“怪兽蓝”是不是有那么一点儿联系。关于颜色再多YY一下，黄色代表酸性和腐蚀，紫色代表毒性，如果按这种特性的话『环太平洋』中怪兽的血液岂不是应该变成绿色，不过变成绿色的话又跟画面整体氛围冲突了……嘛，扯淡的事儿还是不要纠结这么多了。还有一个是怪兽血液中带有酸性和毒性的灵感来源问题，毒性的灵感来源来自『玛坦戈』，但是『玛坦戈』中并不是出现了全身是毒液的怪兽，而是说人吃了岛上的毒蘑菇，就会变成毒蘑菇怪这样的设定，既带有很浓厚的克苏鲁味儿，又很有寓言意味在其中，据说德尔・托罗十分推崇这部作品，还给出过“洛夫克拉夫特的世界观与史上最伟大日式科幻相融合的作品”这样的评价。而酸性血液的来源大概是异形？因为没有确切的出处，所以只能说一个“大概”而已。


■铁人28号

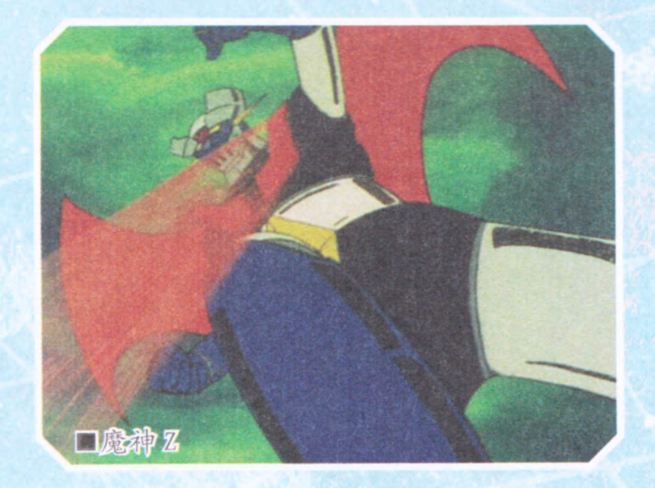

■装甲骑兵波特姆斯

首先是怪兽特摄，然后是机器人电影

KAIJU TOKUSATSU AND ROBOT FILM

“这是一部献给巨大怪兽的赞美诗。”

相对于在怪兽方面所形成的“统一战线”，在机器人要素方面，那种零碎的致敬总给人一种“夹私货”的感觉，特别当德尔・托罗声称自己并没有看过『EVA』的时候（当时他是很厉害的OTAKU这一点是无法否定的），所有的小朋友们都惊呆了，然后马上反应过来的是“哪个STAFF干的好事，快给我出来！”，这就是『环太平洋』为什么可以被称为“究极的OTAKU电影”的理由，OTAKU不止只有德尔・托罗一个人！由于有些东西实在太零散，我们只能一点一点地挖掘其中的致敬桥段以及让人看到了之后就能马上联想到的经典段子。


■魔神Z

先还是让我们来看看德尔・托罗导演小时候看过的机器人动画。在『环太平洋』日本公开的记者会上，德尔・托罗就提到了自己是在横山光辉的『铁人28号』、手冢治虫的『铁臂阿童木』和圆谷PRO的『奥特曼』的陪伴下长大的，当有人问道他到日本最想去的地方是哪儿的时候，他表示想去“中野Broadway和吉卜力美术馆”，顿时全场沸腾；之后他还提到了自己在作品的整体理念上，借鉴了『战神金刚』的“来自世界各国的人团结在一起奋勇抗敌”这个概念。在去台场参观高达之前的采访中，德尔・托罗明确地提

到了『铁人 28 号』和『魔神 Z』两部作品，之后在 GUNDAM FRONT，从他参观高达的言行举止来说，不说别的，至少应该是看过 0079 的，并且是真心喜欢着高达。另外，在他家里收集了很多机械相关的模型，但是真正的"机器人"基本只看到有『环太平洋』中登场的，而他自己要么是收集的一些很有蒸汽时代风格的机械，要么是富有恐怖风味的"机器人"。

由此看来，目前从德尔・托罗那里可以得到的大致的确切信息就都在上面了，总体来说给人两种感觉：第一，德尔・托罗的萝卜爱是有目共睹的，拍出『环太平洋』这部"巨大机器人对怪兽"的电影的确是他"儿时的梦想"，而且如果德尔・托罗小时候是看过『魔神 Z』以及相关作品的话，那么他应该很清楚地知道巨大怪兽特摄之于第一次战国时代萝卜动画的影响（那已经是第二次怪兽风潮和变身风潮兴起的时候了）——说是影响也好，说是要卖玩具也罢，从『魔神 Z』开始，"每话干掉一个敌方机械怪兽"的套路就定型了，而且像特摄中一样，这些为了干掉而被干掉的敌方角色会获得很不错的人气。

这个套路也正好符合了『环太平洋』的主题，只不过在『环太平洋』中，怪兽一开始就不仅仅是为了被打倒而站在那里的；第二，德尔・托罗在后来涌现出的无数机器人动画的阅历上，比起他后来观赏的怪兽、怪物相关的电影，要少很多，而他后来所感兴趣的"机器人"和日本的"机器人"分野完全是两回事，在片中，『装甲骑兵波特姆斯』这些捏他被偷偷的塞了进去暂且不论，没有 CHECK 到『EVA』就是一个很好的证明，但是这仅仅是一种选择的区别而已，如果你让德尔・托罗在闲暇的时间里看一遍『EVA』的话，他估计还是会很乐意并且看得很高兴的，用他自己的话说，就是"OTAKU TAMASHI DA！"（这就是御宅魂！）。

机器人动画大集合——一名萝卜爱好者眼中的『环太平洋』

robot anime collection


□"排羊水"


□Drift 的瞬间


□二人 Drift 后共同战斗

相信从『环太平洋』预告片出现的时候开始，所有的爱好者就大呼过瘾了。巨大机器人对巨大怪兽的题材，华丽的视觉特效，铁人和铁甲飞天侠式的拳拳入肉的近身格斗，令人振奋的配乐，每一个细节都在敲击着机器人爱好者的神经——应该是这样的（汗）。其实笔者当时没有细看就已经兴奋得忘了细节了，印象最深的一段就是罗利贝克特和森真子使用浮动神经元连结（当时还不知道这个设定）用身体感应操作机器人的一个场景。这个男女共驾一台机器人的设定让笔者产生了无限的遐想以至于那天晚上见到个人就说，这到底是『古洛伊萨 X』呢？还是『磁力机器人伽金』呢？又或者干脆是更劲爆的『冥王计划志雷马』漫画版 TOKA？当然因为『EVA 新剧场 Q』正好播放，很多人看了以后再看『环太平洋』开萝卜的一小段就大叫真嗣和渚薰，顺便大叫"要是把渚薰改成真子就完美了！"，确实什么排"羊水"什么"同步"都是典型的"EVA 症候群"搞出来的东西啦，确实也有两个基佬开萝卜的桥段啦，但是不要随便把真子和渚薰随便对上号啊，好不容易传神无比的『新剧场 Q』的基情戏这不就糟蹋了吗？

闲话不提，我们直接把进度条拉到上映当天，故事前半个小时大致拉了一下世界观，穿越次元而来的异星怪兽，人类以巨大萝卜（猎人）对抗，一开始轻松愉快，结果很快第三代怪兽出现，各国损失惨重，国家变为焦土。政府无奈筑墙（给我提降世神通都别再提巨人啦！），结果被四代怪轻松+翻，抵抗者们脱离政府，带着剩下的萝卜，齐聚怪兽下一个袭击目标——香港，一起为人类存亡而战，一幅各国巨大萝卜对"次元兽"（雾）的战争绘卷就此展开。这前半部分充斥着『Muv-luv Alternative』味儿的设定（吉宗大师得意得不行，看完以后当场发推：



■『EVA 新剧场版 Q』中首次出现双人同步驾驶

■『Muv-luv Alternative』

“我给你说我看了『环太平洋』以后觉得我能搞出 Alternative 真是太棒了”……），瞬间“展开变形”成了『盖塔机器人号』阿拉斯加战线篇多国超级机器人军团对 METAL BEAST，简直燃到不行，吃我プラズマボムス！但是对于统一战线的形成，德尔·托罗导演有着自己的解释：

“世界上所有人齐心协力拯救地球是一个非常重要的点子，这也是我个人的政治美学。不知道为什么在美国电影里登场的这些外星人都是除了纽约啥都不知道，而我想要表达这种人性的信息。不是说一个人种，一种肤色，用一种价值观念体系去拯救世界，而是想聚集不同人种，以不同的肤色，抱着不同信念，让 10 个人去成为一个‘完美的个体’，就像『战神金刚』里一样！”

没错，这说的就是大家所熟悉的十五机合体的“我来组成头部”的『机甲舰队达莱卡XV』（90 年代国内电视台有放），不过达莱卡的话都已经是远远超出世界范围的“集合”，已经到了“星间无墙”的状态了。按照这个思路下去到『环太平洋』第 N 作的时候人类与怪兽相互理解，新的怪兽来袭的时候我们就可以期待一下新生的怪兽大决战系列了（死）。

总体概念性的部分告一段落，来看看“前传”部分细节上的有趣之处。首先，在贝克特兄弟进入驾舱时，需要穿上一套特殊装备，然后使得二人的神经与机械连结，没有操纵杆，前方就是显示目前状况的大屏幕，这与 1973 年由圆谷 PRO 制作的『詹伯 A』在设计概念上有很多相似之处。虽然 40 年前的装备比如今的『环太平洋』要简陋太多太多，但是只要用头甲、耳机和感应线缆就可以使詹伯 A 无缝再现主角立花直树的动作，从而操纵宇宙机器人拳打脚踢踩扁怪兽，一人操作也毫无压力，同样是没有传统的操纵设备，前方就是大屏幕，唯一的不同是在于立花直树是站在詹伯 A 的左眼里，而贝克特兄弟是站在危险流浪者的巨大身躯之中。







■机甲舰队达莱卡 XV



□詹伯 A 主角直树在左眼驾驶舱内的情况 充满了简陋版环太平洋的 FEEL



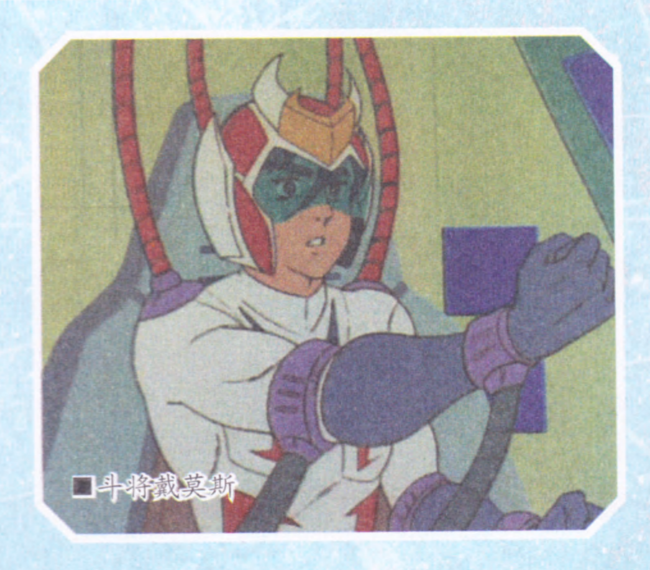
□驾驶舱

当然，要说细节差别的话，能说的就太多了。立花直树无法通过这“简陋装备”来体现出机械跨步的厚重感，而贝克特兄弟的双足则有“一步一个脚印”的脚踏实地的厚重感；危险流浪者的感应，应该说所有“猎人”的感应连结是金属部件居多，很科幻很未来，而立花直树手上的软管只能让人想起上个世纪初期的飞行员。

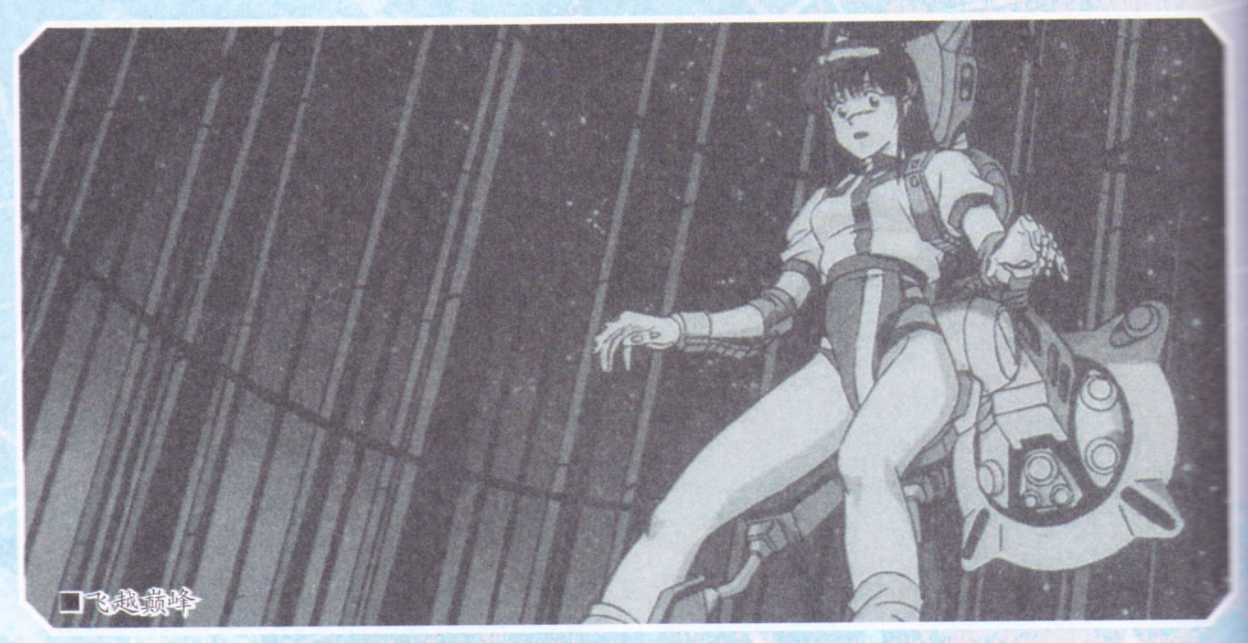
把相隔 40 年并且出现在不同媒体平台上的作品这样进行比较实在太不公平，但是论概念的设计上,『詹伯 A』无疑可以站在『环太平洋』的同校大前辈的位置上。当然，如果你想起的不是『詹伯 A』而是『铁甲威龙』，那么恭喜你，你是一个有童年的萝卜爱好者。

除了『詹伯 A』以外，可以让驾驶员在驾舱内手舞足蹈不亦乐乎的，还有为大家所熟知的长浜忠夫监督作品『斗将戴莫斯』，戴莫斯内部的装备其实和詹伯 A 基本没有两样，甚至从今天的角度来看还要滑稽一些——它的感应设备直接很粗暴地上了略粗的“软管”，下边一个座位，龙崎一矢只好坐在座位上戴着头盔一边看屏幕一边打空手道，真是够辛苦的，不过比起“猎人”的驾驶员们,不知道轻松到哪里去了。

其次是二人搭乘战斗，这个之前已经说过了,最早的肯定是『空爆机器人古洛伊萨 X』(海阪让和莉塔)了，之后的典型代表钢巴斯塔(法子与和美)、米利安 α(罗莉和罗露)、觉醒人 1 号(苍斧萤汰和彩火乃纪)、Demonbane(大十字九郎和阿露阿基夫)以及 GEAR 战士电童(北斗和银河)等等，在萝卜动画中非常多见。但是需要“思维同调、二人一体”的萝卜，就非常稀少了，首先要“钻进别人的大脑”这一点就已经可以横扫千军了,不过『创圣的大天使』为了实现那莫名其妙杀必死(雾)而误打误撞地做出了这样的设定，就是在合体的一瞬间，会有让人精神恍惚的共感阶段，这应该说与『环太平洋』中的“Drift”有着异曲同工之妙。另外，站在更早的时间点上，『磁力机器人伽金』同样是强调“二人一体”的机器人动画，但是猛和舞二人在 Sweet Cross 之后转转转直接变成了萝卜腰上的一个核心部件，是否共感的问


□斗将戴莫斯


□磁力机器人伽金


□飞越巅峰

□斩魔大圣 Demonbane


□『太阳使者 铁人28号』
功夫萝卜风骚的造型


□『装甲骑兵波特姆斯』
强袭犬手上的“等离子炮”

题就变得难以判断起来，至少片中是没有主动提起过这个概念。虽然猛和舞的各种指令发声几乎都是同时，而且在最终话扎金遭受电击时，特别给了“眼镜部件”中二人一个特写镜头，他们仍然闭着眼睛保持着Sweet Cross的状态，这让判断变得更加暧昧和错综复杂起来。

至于同步率，这应该是来自『EVA』的元祖了，虽然在概念上，EVA里的同步指的是驾驶员与机体之间的关系，但是联系到人的话……可能大家的眼前也会浮现出业界财富Nakamura大神的那段惊世杰作——第九话明日香与真嗣的那段完美舞蹈加DOUBLE RIDER KICK！而在萝卜对驾驶员的影响上，身体压力方面是从盖塔就开始强调了，至于精神污染，那也是从『EVA』开始的。

另外，危险流浪者完成作动前准备的方式，巨大的头部通过即视感极强的各种萝卜片中时常出现的“降下通道”，通过“人工”的方式，准确地安装到了危险流浪者的“颈项”上——这就是传说中的人工パイルダー・オン，当德尔·托罗小时候看着兜甲儿的朋友号慢慢落在魔神Z的头上的时候，他肯定不会想到，有一天，在他自己拍摄的电影里，也会出现与其类似的一幕。

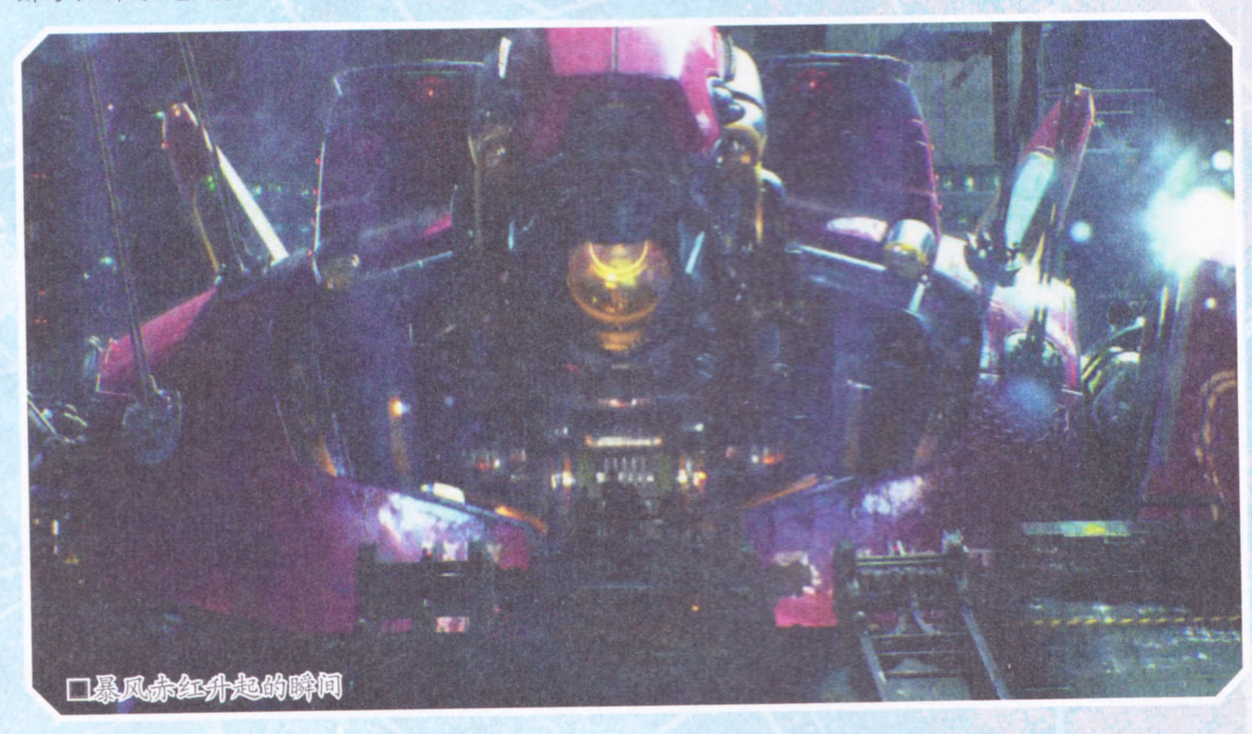
接下来，出击，Drift，之后是联动机能测试的阶段，这个时候危险流浪者做出了一个富有中国风味的作揖动作，让大家吓了一跳。说起来在『太阳使者 铁人28号』第28话中曾经有功夫萝卜登场，出场时要比划很多动作，但是这些动作远没有危险流浪者的绅士风度和美感。如果这个动作是德尔·托罗亲自安排的话，那这必定是向中国文化致敬的桥段。

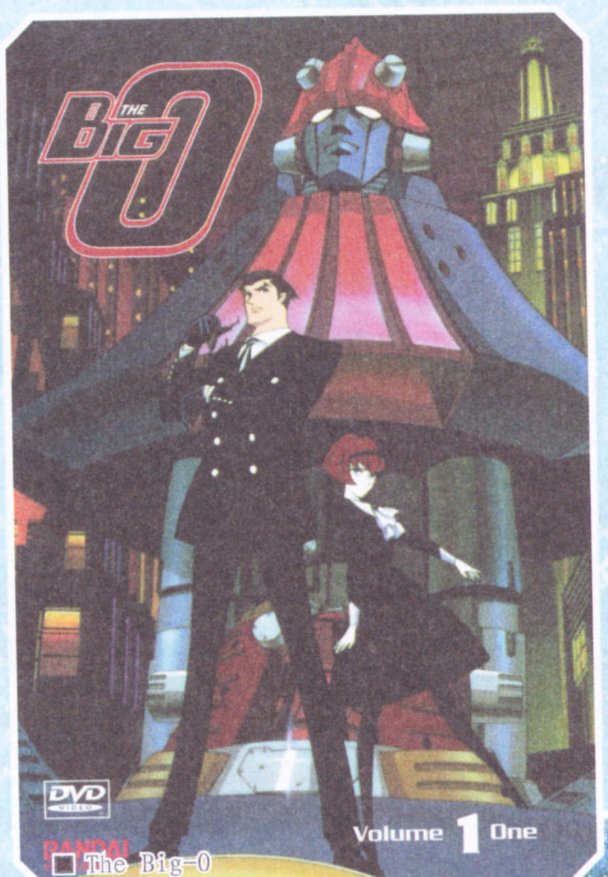
之后是危险流浪者放出的等离子炮。本来等离子炮一般都是作为远程兵器使用，像『破邪大星弹劾凰』中的空中战车和『星舰驾驶员』中的战舰艾玛特拉斯就装备了等离子炮，另外我们所熟悉的『机动战士高达SEED』中的自由高达肩上的装备就是M100式等离子收束加农炮。而超级系方面，『真盖塔VS NEO盖塔』中的NEO盖塔还可以丢等离子闪电，所以我们在『环太平洋』中看到的等离子炮，可能和我们所一直熟悉的等离子炮有些不大一样。在『环太平洋』中，等离子炮一般都用在了近接战斗之中，甚至有人觉得更像打桩机，或是拿去和普通的腕部兵器做对比。这固然是无可厚非的，不过说起“打桩机”都是来自于PILE BANKER，也就是说始祖还是『装甲骑兵波特姆斯』，而正式名称要到『青之骑士 狂战士物语』中才被使用了，而且打桩机是要接触——也就是打到身体之中的，和危险流浪者的这种攻击方式还是相去甚远，也无非就是一种近距离使用的装在腕部的射击兵器而已，所以大概和腕部镭射炮以及腕部加特林炮之类的概念比较相近（连龟霸手前边都“长着”6发式火箭发射器）。当然要是能把它改造成“等离子钻头飞弹”啥的就更好了，一看到那蓄力时的旋转就忍不住觉得会飞出去一样。不过要说外形上相似的话，『波特姆斯』中伊普西隆开的“强袭犬”左腕上装着三根指头的铁爪，手腕内部藏有11厘米机关枪的造型应该是最有份儿的。

接下来进入尤里卡突袭者秀胸部时间（雾）。其实胸部飞弹这个大家应该再熟悉不过，弓沙也加的阿芙洛迪特A和维纳斯A，以及炎纯的戴安娜A都会使用这一招式，可惜她们只能一次两发你懂的，但是尤里卡突袭者居然能一次六发，何等劲爆，连『宇宙威龙』里边的火星妹子如果改造成萝卜也只有一次三发（泥垢）


□弓沙也加的胸部飞弹


□胸部飞弹


□暴风赤红升起的瞬间



□The Big-O

……不过尤里卡突袭者这个就是一个POT形式的东西，可能命名为6连发导弹发射器或者6连发导弹箱会更加合适。

然后进入后半战斗，在一开始的直升机投送这个环节上，“用直升机投送萝卜”这个梗应该也只在波特姆斯里用过，TV版第14话，也就是古孟篇的第一话，基尔加美斯军趁夜在丛林地带投送水甲虫和眼镜犬的时候，就是使用的TH-32-AT エイティーフライ中型运输直升机。至于超级系，似乎还没有看到有需要用运输直升机投送的，倒是『钢铁杰克』之类的作品需要用支援型飞机来射出部件以完成合体，这是有的。

顺便说一下暴风赤红被吊起的一幕，我们清楚地看到了它的头部特写，后来通过设定资料集，我们知道了暴风赤红的头部其实是捏他了『2001太空漫游』中的HAL9000，但当时笔者的第一反应是，诶，只有一个灯泡吗？感觉下方起码还应该有四个“灯泡”——那样就变成『机甲战记龙骑兵』中的Gewei了。总之这是一个不折不扣的杂兵脑袋。听说德尔·托罗最早打算找四兄弟搭乘，结果最后只找到三胞





■很『装甲骑兵』的一幕：波特姆斯的眼镜犬

胎。三人加上杂兵机的要素，这不就变成了波士机器人了吗（汗）……当然实际上暴风赤红比起波士还是要时髦得多了，还有一招颇有G高达命名风格的“雷云旋风拳”，虽然从结果上来看是打了个酱油，但是这叫“生的伟大，死的光荣”（PIA）。

下面登场的是毛子的巨型萝卜，身为一代机，毛子以顽强的意志活到了现在，结果抬头一看整个机体就是一个大方块，让人不禁想起黄金打火机的英姿——可惜头太大。光荣的杂兵机配色，但是却四处透出一种“铁之巨神兵”的时髦感。壮实的手臂让人想起BIG-O的厚重感，可惜虽然有电击PUNCH却没有打桩机确实令人有些遗憾。接着令人振奋的一幕出现了，波特姆斯！又见波特姆斯！当毛子驾驶员的头盔面部的部分从头顶转下来，红色标准镜一亮的时候，笔者和小伙伴们差点儿跳起来一阵欢呼，毛子的驾驶员夫妇化身眼镜犬，标准、精密、广角一应俱全，顿时前后左右都开始咬耳朵交流了，这赤裸裸的致敬到底是谁干的！之后还有毛子双拳对撞的桥段，笔者还以为是准备放Chrome Buster了结果什么都没有发生，嘛，本来就不可能发生那种事情啊（笑）。

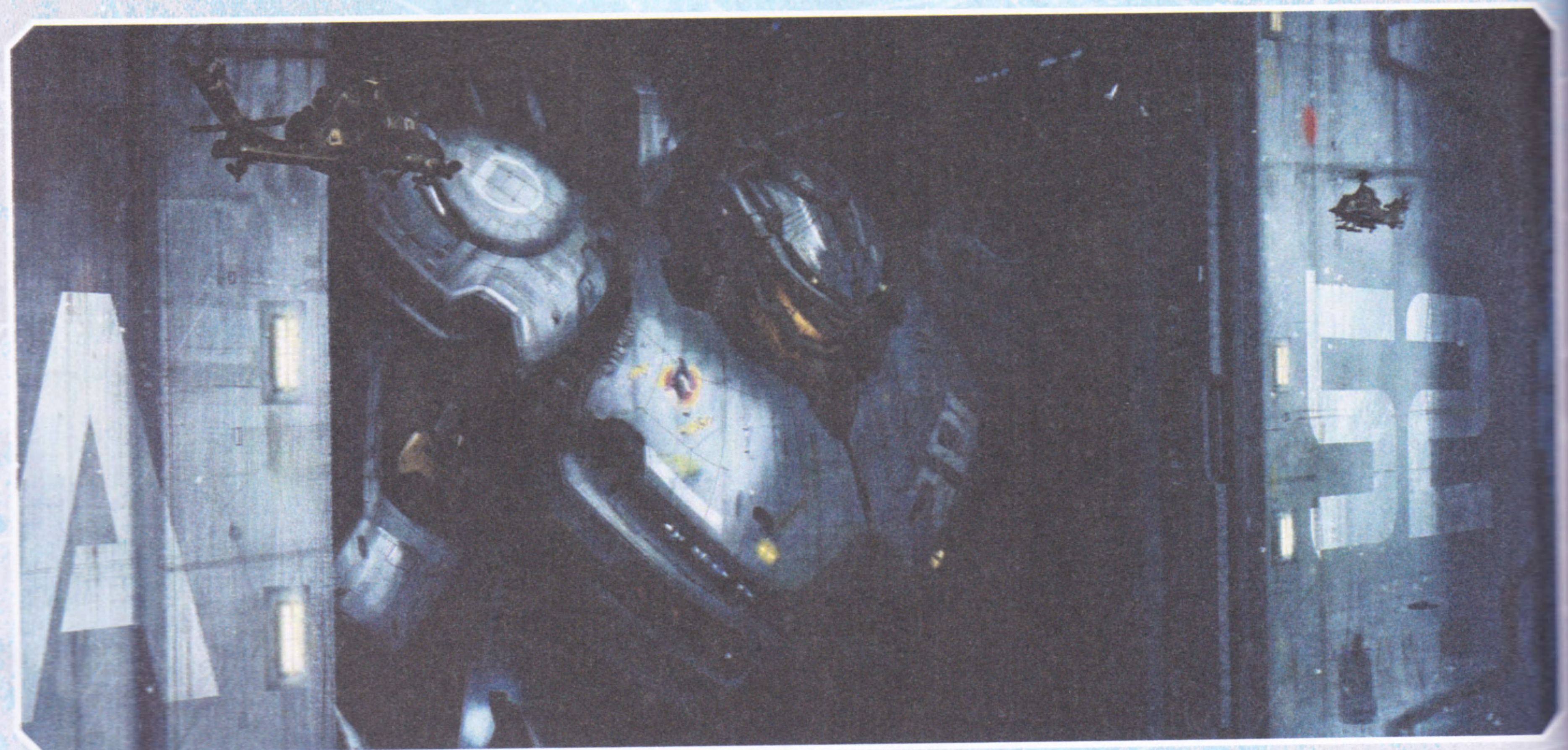
然而，『环太平洋』总是不会给人任何喘息的机会，马上，我们的“大猩猩使徒”的“JAMMING电波”就一波推了过来，然后我们的基地就陷入了“在静止的黑暗中”的状态，赫克大叫“他们进化了，他们进化了”，一股『Muvluv Alternative』里快要领便当的节奏，但就在我们还来不及反应的时候，尤里卡突袭者的恰克和赫克父子居然直接钻出了驾驶舱，来到了尤里卡突袭者的脑袋上，拿出枪对准Leathback就是一发，虽然父子俩在射击时没有说话，但是相信这个时候所有的高达爱好者都在脑补多兹鲁那壮烈的一幕，“吉翁公国的荣光，还是我的自尊，才不会被你干掉！不会被你干掉！不会被你给干掉！”

一套捏他大餐之后，笑止千万的“天马流星


■机甲界加里安







拳”就在这一刻出现了！这一招就是『魔神Z』的火箭飞拳，虽然有点火却没有飞出去，但砸脸的一瞬间所有人都热血沸腾了，后来火箭飞拳就成为了一个经典捏他，在『钢铁杰克』、『大空魔龙』等作品中轮番使用。另外注意，这一招可不是BIG-O的Sudden Impact哦。

火箭飞拳过去了，但是我们惊奇的发现高桥良辅时间还没有结束，伟大的美国爸爸的巨大机器人危险流浪者，他继承了高桥作品的光荣传统。幻之世界的钢铁的巨神兵在这一刻灵魂附体，GALIENT·SWOOOOOOORD！拔出剑的一刻，仿佛大平晋也笔下的加里安链剑又化作闪光的断片在空中飞舞。这链剑的抽拔方式，抽出后的表现，要想让人不联想起『机甲界加里安』，实在是太难太难了。完场后朋友也表示，“这是我看到了全片中最惊艳的一个捏他。”是啊，原作就是一部浪漫的集合体，能看到向浪漫致敬的浪漫，无疑是最高的浪漫。不过很快这把链剑就变成了蛋蛋LIKE，稍微有些遗憾。

终于突入最终战，最终战作战万万没想到的是，自爆和同归于尽的光荣传统又登场了，飞跃巅峰、EVA、高达W像默片一样在脑中飞过，虽然对手是飞跃巅峰式的宇宙怪兽，但是自爆的方式完全就是EVA啊……而且最让人兴奋的时候，在最后关头大家以为已经结束掉的永井豪时间又回来了，抱住Slattern的那瞬间，从危险流浪者的胸前射出了“Breast Fire”！可以说这也是魔神Z捏他中必不可少的要素吧，终于通过这样有些“歪门邪道”的方式实现了，真是一件值得高兴的事情。

最后最大的捏他本应该是之前网上疯传的那份名前力刷爆的致敬名单的，但是看到最后发现致敬名单只有不到拇指那么长一点儿，具体也记不大清楚了，大概是阿方索、本多猪四郎和雷·哈利豪森这几个？总之，最后的最后有点儿小失望。但是欣赏了一部“让OTAKU能够全身心投入去享受”的片，我们还能要求什么呢？



WARNER BROS. PICTURES AND LEGENDARY PICTURES
PACIFIC RIM
JULY 12
GO BIG OR GO EXTINCT
SEE IT IN realD 3D AND IMAX 3D

机设简述以及相关小捏他

mechanic design and others

本来这篇文章写到这里就可以直接收尾掉的，但是考虑了一下，既然都写到这里了，还是把机设上涉及到的一些补充信息给备注在这里。

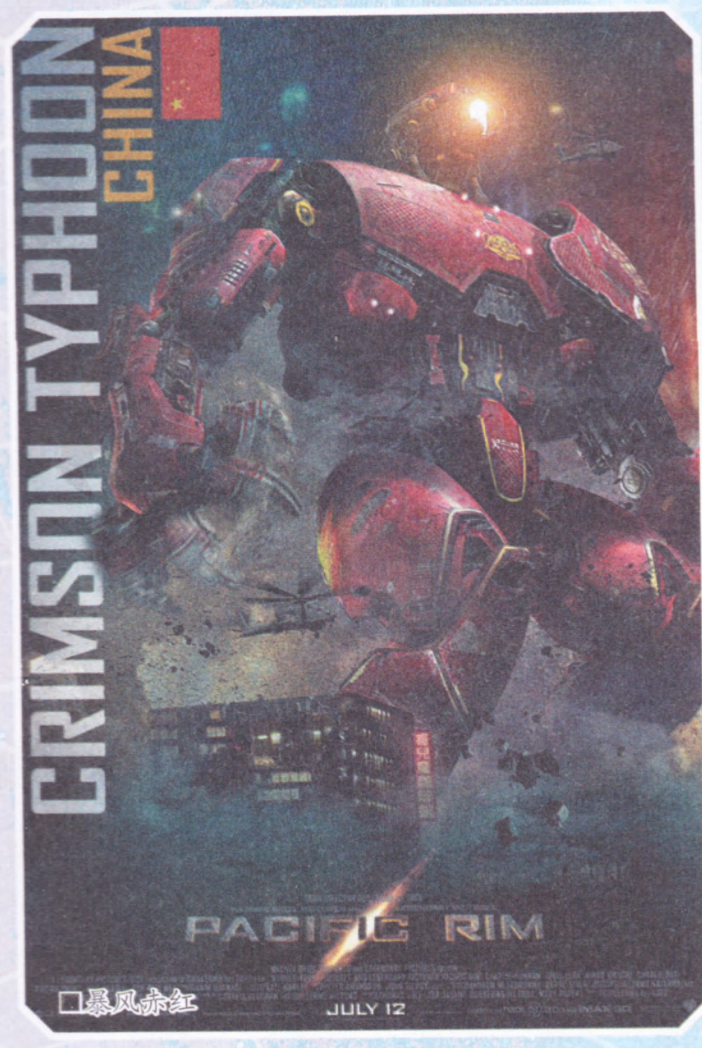
在电影本篇中，除了在香港战斗的四台猎人以外，在真子的回忆中出现了一台，另外三台都是在片头被点到了，其他漫画小说中出现的，甚至只被点到过名字的猎人，这里就不再赘述了。

危险流浪者：据德尔·托罗说这是“帝国大厦和约翰韦恩合体的产物”，我是不知道德尔·托罗这个诡异神妙的想法是如何来的，当笔者看到约翰韦恩的照片的时候唯一能想到的就是『星铳士俾斯麦』，虽然德尔·托罗一再强调“这是一个西式快枪手的形象”，但是估计实际看到的人没有人会这样想，把它的机械细节去掉的话，这就是一个很传统的日式巨大萝卜，胸前的原子炉好像随时都会放“大阿波罗射线”一样。

而至于配色，远看上去就如同『太阳使者 铁人28号』一般，有趣的是头部后方还有一个“伯爵领”，让危险流浪者也和德尔·托罗喜欢的『黄金骷髅侠』有了一点共通之处。

尤里卡突袭者：德尔·托罗口中的“Bar fighter”，哈尔·希克尔口中的“Football jock”，在设计稿阶段，却是最日式的机体之一。架在脖子前方的舒展上翼，前凸的胸部仿佛特别留出了驾驶舱，旁边是排气孔，两臂上的尖锐护板，还真有一点儿武装雄狮的感觉。最后做出来的实体还真没有设计稿好看。

暴风赤红：中国杂兵头（笑），本来是四个人驾驶的四只手萝卜，因为只找到了三兄弟于



□暴风赤红



□尤里卡突袭者





是硬生生变成了三只手，这是何等惨剧。不过德尔·托罗表示“三只手可以打太极拳”，只是最后因为预算问题所以没发挥出来而已。暴风赤红的设定图看上去比片中要厚重许多，身上涂满了各国中国元素的东西，汉字、花纹等等，说起汉字，细心的观众可以注意到在基地内也有频繁使用——德尔·托罗身为中国迷，这点是不假的。

切尔诺阿尔法：德尔·托罗在设定集里表示是参照T90设计的，但是问题是除了上方两只“眼睛”以外实在和T90对不上号，不过机甲本身的氛围倒是很有毛子坦克的那种皮糙肉厚的感觉，至于后来德尔·托罗在GUNDAM FRONT的时候应景说切尔诺阿尔法是以扎古为原型制作的。这个说法笔者就觉得更不靠谱了，当然作者本人说什么就是什么，像老虚明明抄的金庸还要戏弄大家说“我写的是古龙小说，谢谢”，抱歉我一不小心又黑老虚了哈哈。



死在回忆里的探戈狼，参考的是眼镜蛇武装直升机，至于为什么日本的萝卜会参考老美的直升机这是一个很重要的问题，是套用在军事上的亲爸爸心理吗？这些问题发言我们还是先打住。背后两杆炮，远程型机体，这下德尔·托罗说“这台机体其实是参照钢加农来的”，那我肯定就信了。最初看设定图的时候少看了一杆炮还以为是达格拉姆来着（原来是只看炮就行了）……

剩下三台，三足的蓝色罗密欧，像水下作业机器人的勇气界限，这两个没有什么太多出彩的地方，只有隐形浪人在设计上是最有意思的。在融合了美式SF风格的同时，又流露出一种淡淡的柳濑味，逆关节设计相信也给这台机体带来了不少“逆关节爱好者”。自然，也相当符合笔者的美学。



在写这篇文章之前，笔者就抱着一个想法，那就是“不论官方资料，只写对比捏他”，一开始还担心光写捏他内容会太少，但现在看来整体还算是过得去。虽然东拼西凑了很多东西，但是这些东西都是循着自己感情的流向写下来的，如果有读者抱怨“这人傻逼只会列作品名”、“这人傻逼只会写人名”、“这人傻逼我要的是官方资料翻译”的话，嗯……我下回会很高兴地写更多作品名和人名，就是不写官方资料的。

除了本能的喜爱以外，促使我写本文的另一个动力就是看到很多不看特摄，也不看萝卜的人，拿到一堆资料，就开始夸夸其谈什么“开菊兽”，或是拿着“机甲”和“机器人”的概念就开始对比，说你们这些人看的都不是萝卜片。要谈分野之内的事情，首先自己还是要跳进分野之内，这是一个基本的态度，日本的特摄是怎么样的，日本的萝卜动画又是怎么样的，基本的东西还是要弄清楚，否则只能一本正经地将错误的信息塞进别人的脑子里而已。或者，你可以选择，不负责任地娱乐。

本文自然也是娱乐文，应该说，包括笔者以前所有的文，都只是娱乐文而已，希望大家千万不要认真。有共鸣的地方，一笑便是。▲

元祖国漫刊的新生

——集合两岸四地原创力量的『卡通王』

■责编/JEDI、如月千华 ■美编/迷梦

官方网站：www.cartoonking2012.com
官方微博：http://weibo.com/katongwangtj
投稿邮箱：cartoonking2012@126.com

对于一些老资格的漫迷来说，『卡通王』可能是与中国原创国漫有关的最早的几个名字之一，而这本刊物多舛的命运，也见证着中国原创漫画平台的坎坷发展历程。2011 年，上海天镜文化传播有限公司接手了『卡通王』的品牌，集合了两岸四地的多名漫画家，打造出了以少年漫画为主打，弘扬青春、热血、冒险、励志的精神的新生『卡通王』。本期我们将介绍五部由『卡通王』编辑部推荐的原创漫画，光盘中也会收录试阅版，『二次元狂热』的手机客户端也将于 9 月 10 日起提供一个月的限时试阅，希望大家喜欢。

作品简介

『天人统一』
编绘：子诺爷
首次连载：2012 年 7 月号下

常年在黑帮中摸爬滚打的孙猿丹厌倦了打打杀杀的生涯。一次，为保护帮派老大，孙猿丹和另一伙人展开械斗，从他体内爆发出的潜在力量使他瞬间击败数人。孙猿丹因此锒铛入狱，当他在狱中被众人围攻之时，一神秘美男从天而降为其解围，将他从牢狱救出。此人正是代表神的身份来到人间的天蓬元帅八戒，而完全不知所以然的孙猿丹却被告知自己竟是孙悟空的转世。

八戒向孙猿丹诉说了目前神、人、魔三界的现况已经混乱不堪，许多人类都已被“魔摄身”，变成了半魔。事态如果再恶化下去，神界和人间都将被魔界吞噬。为了阻止这一切，当初的师徒四人必须再聚首，重取真经，以净化这个罪恶的世界。

『天人统一』是一部具有独特风格的漫画杰作。它将我国古典名著『西游记』中的人物借鉴到全新现代背景下，讲述了孙猿丹（孙悟空转世）一行，为净化罪恶的世界，一路斩妖除魔的热血故事。作者将『西游记』原著的传统



艺术表现形式与现代热血格斗风格相融合，沿袭了『西游记』中“师徒四人为取得真经跋山涉水历经千难万险前往西天”这样一个冒险故事的主脉络，用漫画的方式加以改编，创作出一部全新现代漫画版的『西游记』。

『巫农列异传·缘』
编绘：丁大风风
首次连载：2012 年 8 月号上

巫农之术是同农业一样古老的秘术，此术窥破生命的奥义，可操纵植物的生长、繁殖、变异。如种胎术，将人的胚胎殖于灵树的种内，诞下的婴孩有同灵树般数千年的寿元；种血术，埋种施咒于断肢残臂处，肢体可重生如初；工造术，操纵植物按照人的意志组合生长成为各种建筑的式样，顷刻间建立坚实城郭；修罗术，可注入简单的战斗意志于植珠之内，使植物开花结果诞出类人形士兵参加战争；锐金术，者金刚草于普通兵器之中，兵器即可继续成长甚至成为天下名刀……而大禹治水时代，巫农一族因以“神株”息壤拯救罪业至深的人类于危亡，遭众神天诛，也因此使众神抛弃人间。春秋末年，甫国市井混混山戈因缘际遇下，发现了已失传数百年的巫农的秘密，从此踏上了拯救巫农遗族的旅程。

本故事围绕一种可操控植物的神秘巫术，记述了一段小人物逆袭成长为一代枭雄的传奇经历。作者丁大风风是一位知识渊博的热血青年，身为大学动画系教师的他，在漫画创作上也表现出其独有的专业性。本作的背景设定在真实与架空相交汇的春秋时代，作者用大气磅



腻的笔墨在纸上还原了那个群雄纷争的战乱年代。同时以刚硬有力的线条将故事中性格各异的人物描绘得有血有肉、栩栩如生。极富个人色彩的画风让喜欢这部漫画的读者都感受到一种前所未有的魅力。

『逐鹿法则』
漫画：皇风 编剧：CPU
首次连载：2012年12月号上

在神州的极西之地耸立着一座圣山昆仑。昆仑山上的居民被称为昆仑一脉，他们拥有通天彻地的异能，却只能以看客的身份冷眼旁观神州大地之下的世俗纷争。到了战国末年，周王室气数已尽，昆仑一脉中一位名叫王栩的仙人不忍见世间生灵涂炭，便私自下山，想用昆仑一脉的智慧帮助神州重新恢复和平，却因为触犯了昆仑一脉不得用仙人的智慧干涉世俗世界的禁令而被昆仑一脉处决，留下张仪和苏秦两名弟子。张仪与苏秦因为并不具备昆仑血脉而逃过了一劫，他们在师父死后继承了他消除世间战火的遗志，但性格与思维方式不同的两人在实现这一个相同的理想时，却走上了截然相反的两条道路。

本故事以战国时期秦国与东方六国之间的纷争为大背景，主要讲述张仪与苏秦通过合纵连横策略实现让天下统一这一理想的经历，故事除了涉及史实之外，也充满了东方法术战斗的奇幻场景。美少女漫画家组合皇风以唯美的画风塑造出一个个美型并富有个性的人物，在画卷上演绎了一段非同凡响的战国历史。跌宕起伏的情节配上酷炫夺目的法术乱斗，无疑让这部作品成为『卡通王』最具人气的漫画之一。



『噬规者』
漫画：张国鹏 编剧：陈诚
首次连载：2013年4月号下



一个完全架空的现实世界，一座具有近现代风格的大都会。这个世界里没有传统奇幻所谓的天界魔界之分。妖魔鬼怪，神仙人类都交杂地生活在一个世界，各取所需，互不干涉。人类的历史已被众神们管理了万年。万年中各种异能者通灵者频显，但都作为众神的信徒虔诚的服从着，直到大约千年之前第一个拥有超凡能力的人类出现打破了这固有的规则。百年之前接二连三又出现了很多这样拥有同样超凡能力的人。这些人聚集在一起，逐步拥有了抗衡神明的能力。他们自称自己是新人类，发动了对众神的战争，百年之间双方损失惨重。旧众神们不再拥有至高无上的权利而堕入了轮回，新人类们也没有完成理想中的使命，双方在僵持中达成了妥协。拥有超凡能力的人类放弃了颠覆世界的理想，众神们也接纳了新人类共通管理世界，而普通人类依然过着平淡的生活。

众神和新人类共同设立了世界局和万物局两大机构管理世界。万物局对强大的有能生物进行管理限制，而世界局对弱小繁多的普通生物进行引导和照顾，维持着彼此之间微妙的平衡。

新生代漫画家张国鹏本是一名游戏原画，他抱着对漫画的无比热情转而投身到漫画创作的道路上。这部『噬规者』是张国鹏的第一部漫画作品。因为有着多年游戏原画的经验，张国鹏的基本画功十分扎实，对人物和场景的刻画往往都能够做到入木三分。作为一部奇幻动作题材的作品，故事中充满了奇异的场景和炫目的动作戏，相信一定能将读者带进一个热血沸腾的奇幻国度。

『大唐玄笔录』
漫画：练任 编剧：陈瑀
首次连载：2013年7月号下

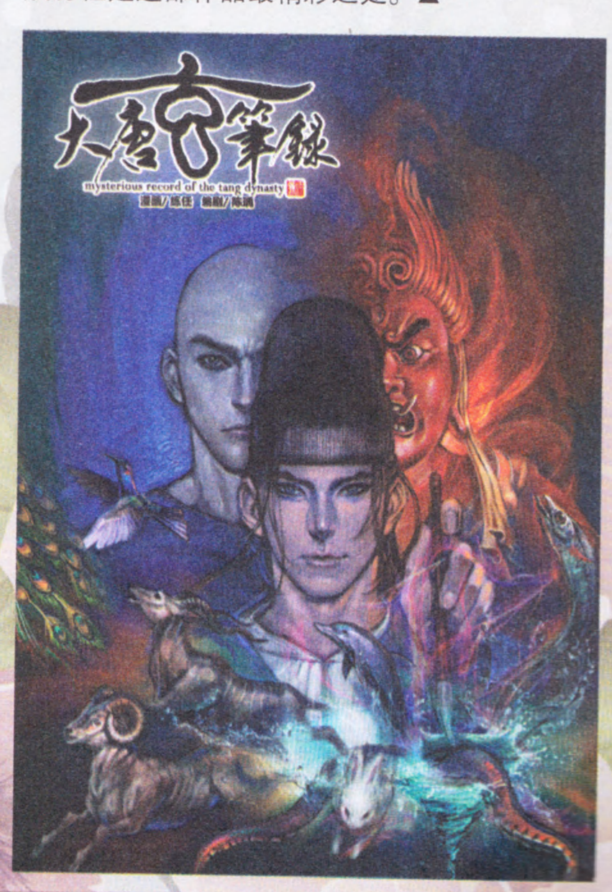
时值大唐“开元盛世”年间，社会安定，经济繁荣，文治武功鼎盛。长安城市坊内一派歌舞升平，既有繁荣的内外族交融，也有灯红酒绿的靡靡柔声，尽显着太平盛世的盛况。顺着平康坊外，走出长安城墙，繁华喧嚣气氛顿时化为乌有，则是一个人与妖隐晦不清的界限。

相传一代“画圣”吴道子正值青年俊发之时，虽博学多才，画技超凡入圣，但并不慕荣华，只身隐逸在破茅屋之中，不管身外俗世是非。据说吴道子用右手作画可化为活物，并有神笔可收伏百妖并收藏于“妖怪百相图”中。

吴道子时常协助好友鉴真和尚降妖，坊间便误传鉴真是法力高强的收妖和尚，吴道子也并不在乎。而随着九尾狐、应龙等大量妖物在长安城内出现作祟，吴道子悠然的遁世生活则渐渐被打破，一代“画圣”伏妖降魔的佳话由此开启……

一个华丽的盛世，一座最负盛名的大都城，也正演绎着一代“画圣”与百妖的奇特逸闻……

『大唐玄笔录』的作者练任是台湾著名的漫画家，毕业于台湾复兴商工美工科，曾任漫画家曾正忠、郑问助手。创作这部作品的契机，是因为练任老师很喜欢唐朝，他觉得那是个迷人的时代，而身为编剧的陈瑀则特别喜欢神兽和妖怪。于是彼此讨论脑力激荡多次的结果，就产生了『大唐玄笔录』。传奇人物吴道子的降妖历程是这部作品最精彩之处。▲





STANDING IN THE UTOPIA OF MORATORIUM

脚踏在成长间隔的理想乡

『ギャングスタ・リパブリカ』与元长柾木的“乐园”

GANGSTA-REPUBLICA : MOTONAGA MASAKI'S PARADISE

■文 / 如月千华 ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / orangec

INFO & PRE

游戏名：
ギャングスタ・リパブリカ
中文暂译：恶徒共和国
公司：WHITESOFT
原画：ミヤスリサ
剧本：元長柾木
音乐：
藤田淳平
（Elements Garden）
仁堂敦
（Jumble Records）
发售日：
2013年6月28日

6月底的那部『你与她和她的恋爱』以MetaGame这一特别的形式给我们带来了一次难得的体验，笔者在上期的游戏研究中对该作进行了详细解析，并顺带对MetaGame做了简短的介绍，文中也提到了被大家认为是MetaGame代表人物之一的元长柾木。限于篇幅，对他仅仅是蜻蜓点水地提了几句，可万万没有没想到一个月后笔者就找到详细介绍他的契机——元长的新作『ギャングスタ・リパブリカ』（Gangsta-Republica）。当然，并不是说有了新作就得把他的陈年旧事翻出来，重点在于，笔者认为这款与众不同的新作的潜在价值让大家去了解。

『恶徒共和国』游戏介绍 Gangsta-Republica

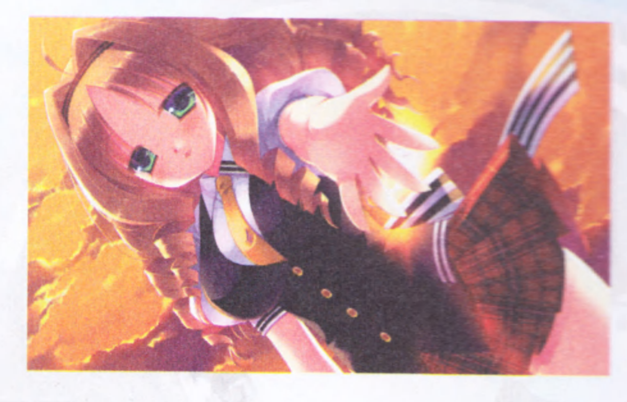
故事大纲 Mian story

故事的舞台是一座宁静而平和的小镇“虹架台”，主人公时守叶是就读于镇上一所学校——圣天义学园的学生。在这个小镇上土生土长的他，即便已经快到走上社会的年龄，却一直对于各种事物保持着强烈的好奇心。他热衷于各种孩童的游戏，四驱车、捕虫、打水漂、折纸飞机、一有时间就四处探险……对叶来说，仿佛世界每一处每一秒都充满了乐趣。另一方面，由于小时候曾经被一个自称“邪恶使者”的人帮助过，因此他深信只有“邪恶”才能改变世界——这样一个不懂得丢掉童心，又整天把“邪恶”挂在嘴边的少年，在周围的大人和同龄人眼里无疑是一个古怪的、“长不大”的家伙，他这样的个性，没少让青梅竹马的邻家少女水柿こおり操心。

“如果你心里有舍不得丢弃的废旧物，就到那家店去吧。总有一天，能结识到自己的同伴。”

不知从什么时候开始，圣天义学园的学生中间开始流传着这样一个小小的传言。叶听闻后自然不会放过这种新奇事件，向こおり打听了那家名叫“ピカロ”的咖啡厅的详情之后，他便在放学后独自来到店里，在老板推荐下买了一个古代鱼形象的钥匙扣。老板告诉他，这钥匙扣会将拥有相同命运的人带到他的面前。面对这毫无根据的言论，起初叶也没有太放在心上，但却真的仿佛受到命运的牵引一般，他很快结识了同样在那家店购买了钥匙扣的千金大小姐古雅ゆとり，两人一同在学校里组建了他们的邪恶组织——恶徒部（ギャング部）。

不久之后，多位同伴也相继加入到他们中间。不谙世事的电波风味转学生少女凛堂禊、慵懒的外国小个子前辈シャールカ学姐、低年级的可爱男孩子稚咲春日，叶的妹妹时守春也因为跳级留学归来在学校担任老师而被叶抓来当社团顾问，最后再加上为了避免叶走上歪路而加入的こおり，一个古怪的人群就这么集结了起来。





就在暑假即将到来初夏的时节，社团正式开始了他们的“邪恶活动”。当然这并不是指他们真去烧杀抢。在叶的眼里，所谓“邪恶”就是“用与常人不同的方式实现目标”，而禊又对其做了进一步解释，认为“人们往往不知道自己应该做什么，而所谓‘恶’就是代替他们实行意愿的存在”，再加上こおり一心想改造“恶棍部”，所以找来了各种志愿者活动。于是，一行人进行的社团活动，也就是顶着“邪恶”之名在小镇上到处“做好事”而已。

救助爬上树下不来的小猫崽，这是为了“让野猫习惯人为的温情以至于无法自己活下去”，帮助恋爱少女向心上人告白，“让两人跌入名为‘爱情’的万丈深渊”，帮老师打扫学校伟人的铜像则是用“水泼铜像，用抹布擦铜像对其进行的侮辱”……穿插着各种鸡毛蒜皮的小事，内心怀抱着“废旧物”的众人在一起胡闹一起欢笑中度过了他们在一起的第一个夏天。







设定与剧本结构解说 World and Scenario

在本作的世界里，“轮回”是普通人类都具有的生理特征。每个人都有固定的轮回周期，周期长短因人而异，在作品中体检都有周期测定这一项目。假如一个人的周期是 3 小时，那么他在平时的生活中随时可能随机进入一个 3 小时轮回，在轮回中若发生让他精神高亢的事情，他才能脱离这 3 小时的轮回，这个时候轮回者头上会翘起呆毛。脱离轮回之后，最后这一轮回发生的事会被确定为事实，而只有轮回的本人才能保留无数个轮回过程的记忆，而旁人则只能通过别人头上的呆毛才可知对方刚刚脱离轮回。

除了单人的轮回之外，不同的人之间还可以有意识地进入共同轮回，轮回周期取决于周期最长的人。不过这不但要求参与轮回的人之间关系亲密，还需要参与轮回的所有人的周期能够取得一个近似的质数比——不过并不要求一定有最大公约数。

在这个世界上轮回周期的长短将决定一个人的“强弱”，周期越长的人越强大。假如说，B 的周期比 A 的周期长，那么两者的轮回包含关系是这样的：[（A 的小轮回）B 的大轮回]。周期短的 A 经过轮回确定下来的事项，很可能被周期更长的 B 在他的轮回里给推翻。一般来说平均周期在 5 小时左右，但主人公叶的测试结果上竟然写着 631 小时，对一般人来说他是强者，许多人为了不被他的轮回影响，都会选择对其敬而远之。

相对于这特别的轮回设定，本作有些怪异的剧本结构倒也算不上多大回事了。首先，游戏大致分为 1 部和 2 部两部分，1 部可以单纯看做普通 GALGAME 的共通线 + 角色路线，不过由于共同部分较长，每个角色的独有事件不多，角色路线显得很短。1 部内容主要是讲述恶徒部成员关系逐渐加深的过程，对玩家来说也是熟悉人物的过程。而在至少通了 1 部两周目以上，且看过こおり与禊的结局之后，回到游戏标题画面才会出现 2 部的选项。可以说，本作的重点这才开始。



第 2 部，游戏里的日期会回到暑假开始之前。不过这一次展开与 1 部不同，根据玩家的选择，四位女主角中好感度最高的两位会组队展开剧情（一共有六种搭配）。而剧情内容则是两位女主角的口枪舌战！少女们各自拥有不愿退让的思想和理念，她们将围绕着自身的存在、行事方法、处事态度等各种问题展开激烈的辩论，这些论战也就是本作最特殊最值得一看的部分。不过由于论战内容并不统一，下面我们也不能按照以往的方式一一讲解，只能以角色为中心讲解她们各自的论点。



人物与剧情简介
Charater and Story





凛堂 禊
Rindou Misogi

CV：出馬瑤子（今井麻美）
钥匙扣：狮子

以神秘转校生身份登场的禊，常常做出各种奇怪的举动，比如在上课的时候刻木雕，下课后一个人在校园角落练习吹针……她的到来一开始就吸引了叶的好奇心。她与人对话充满了机械感，一般人都误以为她很冷淡，但她本人却并没有恶意。起初，整个学校里只有叶一个人能顺利与她交流，并且也只有他一直没有放弃与她交流，因此叶逐渐成了禊心中特别的存在。

她出生在长野县内一个偏远的小村落，一家人是代代担任村子管理者的宫司一族，她将来有一天必定会接替母亲的位置成为一村之长，引导“众生”走上幸福，这也就是她所谓的“救世主”之路。她内心描绘的救世主那孤高的强者之路恰好与叶对“恶”的憧憬相重合，因此，两人成为了追求“救世主”和“恶”之道的同伴。

在第 2 部中，禊与其他同伴发生冲突的原因也就在于她对救世主之道的绝对信念。她认为身为王者必须将自己排除在众生的范围之外，必须接受苦行和孤独的考验，即便牺牲自己，即便被人指责傲慢也要引导众生。这是一种相当极端且带有悲壮感的观念，受到别人反对几乎是不可避免的：同伴こおり认为救世主也有获得幸福的权利，部长ゆとり认为君王也应该重视同伴的存在，但她将“恶”放在首位的信念并不会动摇；而身为老师的希则认为她不应该一味追求结果而忽视过程，但她却用结果的正确性证明了自己的方针。

尽管她将自己的使命感贯彻到了最后，但她也同时在与众人的交流和冲突中学会了认同同伴的存在。



水柿 こおり
Mizugaki koori

CV：夏野こおり
钥匙扣：狼

こおり是叶的青梅竹马，两人从小一起长大。她在成长过程中逐渐变得懂事，变得能干，是公认的优等生和好孩子，深受大家喜爱。在恶徒部的众人中间，こおり是最有常识的一个，于是在社团活动中她负责统筹和安排，也就成了众人暴走胡来的抑制力。虽然叶总是口口声声说提高警惕，担心こおり“篡位”，但包括叶在内的所有人无疑都是非常信赖她的。

她选择的钥匙扣的形象是一只狼，狼虽然常常让人产生孤僻的印象，但实际上狼是不折不扣的群居动物，这也正是こおり强烈的集体意识、同伴意识的写照。生活在群体心中的こおり在同学、邻居中间总是担任打圆场的角色，她为了让大家能够和睦交往而圆滑处世，即便遭遇她不愿意接受的请求也会勉强答应。禊对她说，你既然要让我追求自己的幸福，你应该先让自己过得更顺心，不应该被自己重视的集体束缚住。认为人可以抛开一切转变自我的ゆとり为了让こおり摆脱这种束缚，换个立场去考虑问题，特地安排了一场角色扮演，大家互换立场展开活动。可是直到最后こおり依然认为人此刻的内心和思维是由周围环境在常年累积下形成的，所以人不能随意成为其他的人。

经过与同伴的对峙，她总算明白了之所以在别人面前扮演完美无缺的人，是因为她没有自信，因为她与身份特殊的禊、希、ゆとり三人不同，没有需要背负的东西，因此无法向她们那样毫无顾忌地勇往直前。这让她感到羡慕而自卑，并一度想要退出恶徒部，不过最终还是在大家的劝说下，决定与同伴们一同背负起恶徒部这个集体。







古雅 ゆとり
Koga Yutori

CV：shizuku
钥匙扣：兔子

恶徒部部长ゆとり是世界顶级财团当主的独生女，在过去因病留过级，比叶年长一岁。她虽然乐于展开活动，不过更热衷于把社团活动室改造成总统套房，与大家在一起开以“邪恶会议”为名的茶话会。这是因为她真正感兴趣的并非是“作恶”，而是这些同伴。生活在上流社会的ゆとり至今为止的朋友和同伴都仅仅是填补当时空白的存在、一旦立场和环境改变也就随着变化的短暂的关系，但恶徒部的生活却让她感受到大家不会动摇的羁绊。

ゆとり被当做真正的公主一般养大，被赋予了绝对的自由和权力，她因此养成了纯粹的性格。在生活中她一言一行都毫无顾忌，当遇到困难时一定会有人来帮助，所以她也从不会畏惧困难——这对世俗来说完全就是公主病的范儿，可是包括叶在内的许多人则认为这是一种“王者的资质”。一个人想要成就大事，最为关键的一点就是不能有内疚感和自卑感，不能对自己的行动产生疑问。而ゆとり在拥有善良和温柔的同时还具有天生的“无知”，在别人因为过多因素而迷惘之时，她能够给出绝不动摇的答案。对于疲惫于选择的人们来说，这样一个无垢的王者拥有非凡的魅力。

也正因为她直言不讳，所以矛盾也是避免不了的。不过由于她始终是将同伴的存在放在首位，她的主张也都是希望部员们能生活得更顺利的好心建议，奈何部员们都是一些老顽固，总是让她在辩论中担任一个吃力不讨好的角色。

在ゆとり的结局里，我们可以了解到她身上的一大秘密：她之所以会因病留级，根本原因并非是身体上贫弱，而是来世精神上的压力。她从小患有一种进入轮回就很难脱离出来的疾病，最严重的时候竟然轮回了一万次以上。让人感觉没有尽头的轮回就像一个如水面一样宁静的世界，轮回者本身必须在其中经受常人难以承受的孤独——而这也就是ゆとり如今无比重视同伴的原因。







时守 希
Tokimori Nozomi

CV：あじ秋刀魚
钥匙扣：海豚

热衷于追逐昆虫的小孩子，跳级留学的天才，自尊心高到让人感觉傲慢的老师，这看起来没什么关联的三种人正是希的三个身份。

天生丽质的希数年前前往美国留学，数月之前总算跳级学成归来，虽然她的脸上还不免留有稚气，但已经是一个不折不扣的“大人”。回到家中，他面对还“没长大”的哥哥，便开始了对他的严加管教，更何况她恰好还当上了哥哥的班主任，那么就更没有理由会纵容哥哥了。

而对于叶来说，这个像是换了一个人般的妹妹也让他无所适从，不过兄妹终究是兄妹，一起生活了一段时间之后，叶便看透了希的本质。叶不知道在国外经历了什么让原本弱气的希变得这样蛮横霸道，也不知道这样一个女孩子为什么会喜欢上小薄本和触手（无误）……但他却知道尽管希已经踏入了成年人的社会，她的内心却依然保留着与年龄相应的纯真。

她时不时会被叶骗去一起玩各种小孩子气的游戏，却不知不觉乐在其中，露出小女孩应有的无邪笑容。她虽然拥有天才的能耐能够从容的面对教师工作，却在生活方面需要叶的照顾。而更重要的是，她虽然拥有完整的人格和自己的处事之道，但内心却与大家一样，保留着舍不得丢弃的“废旧物”——她的“骄傲”。

她为了维护自己的骄傲和属于自己的世界，不惜与大人们正面冲突，也为了不让别人看不起自己，而摆出咄咄逼人的架势以证明自己的立场，看似蛮横但她的一切又都符合逻辑和情理。从这个角度来看，她算是作中最懂得“论战”的角色。

最终章：创世 GENESIS

在第 2 部结尾每个角色都有自己的 ED，而若玩家从经过“禊 VS こおり”的路线达到两人的结局，那么最后，还会分别开启两个名为“GENESIS”的最终章。制作者将这部分定义为“后日谈”，换句话说即是故事的补充，可实际上其讲述的却是可以颠覆本篇故事的内容……

暑假结束，众人迎来了第二学期的校园生活。一天放学后，众人离开学校时遇见了禊的母亲——凛堂筴。她解释道，她为了来见见女儿禊而专程从乡下赶到这里，并且将在这里逗留几天。于是在这几天时间里，恶徒部的众人们便聚集起来带着筴在小镇各处进行了一番观光。接下来两个 GENESIS 出现分歧。





根据轮回的规则，在轮回中一旦精神高亢就可能会脱离轮回，因此，即便禊与叶在一起交往也必须强行抑制住自己的心跳。原本众人的目的是想要分担她身为强者的苦楚，但是没想到最终反而为她的精神制造了枷锁。

事到如今，禊已经不愿，也无法继续压抑自己的感情，决定结束这场漫长的轮回，不过与同伴度过漫长岁月的她也变得不再一味追求孤高，而深信只要有大家在身边，即便在轮回之中她也能越过救世主那孤独的道路。而叶则请求今后即便大家各奔东西也时常聚到一起进入共有轮回，通过这种将大家卷入自己生活的方式，一面与禊开始心跳的生活，一面伴随禊追求理想。

一个月之后，禊被发现已有了身孕。由于受孕是在轮回期间里，只要她想就可以通过轮回将这个事实抹消，但是对于禊来说却没有那样的选择。数月半年时间过去了，年轻的父母看着母亲怀里的女婴，脸上充满了对未来的希望。

禊 GENESIS

数日之后的某一天，一个关于シャールカ学姐是否留级的问题，引出了故事第 2 部里大家度过的“那二个夏天”的真相——シャールカ并没有留级，她也不可能留级，因为从恶徒部正式建立后不久的某一天开始，恶徒部的全体成员就一同进入了长达八月的共有轮回，“第二个夏天”便是超长轮回的一部分。

5760 小时 30 分——约八个月时间。这就是凛堂禊真正的轮回周期，她平时在别人眼前隐藏自己的才能，连轮回周期也通过假数据隐瞒着周围的人。然而在那一天，大家得知了这个令人惊讶的真相，大家知道追求救世主之道的禊从不会向他人求助，知道她是个在闷声忍耐方面格外厉害的笨拙少女，于是为了与她同甘共苦，为了不让她这长得骇人的周期里感到孤独，众人决定与她走进同一个轮回。

为了不让别人察觉他们的计划，在这漫长的共同轮回中，众人也不得不做一些小动作，比如故意给自己立起呆毛，让人以为自己刚脱离轮回……就这样他们度过了一个又一个“八个月”的轮回，终于在这一天，隐藏在计划中的问题显现了出来。

“……好辛苦”

强韧的禊竟然发出了这样的叹息。



こおり GENESIS

同样是在陪同筴观光结束后，在回家的路上，こおり突然向叶问起了这么一句话：

“假装轮回不累吗？”

而叶愣了愣，便很随意地回答道：“不会呀。”

假装轮回——没错，在整个故事中，叶根本就没有轮回过，不过他时不时会给自己立起呆毛假装脱离轮回，这都是为了掩盖自己无法轮回的事实。准确的说，叶并非天生就不会轮回，而是在十年前的某一天，被名为“ヒッパルコスの天使”的这个世界上神一般的存在选为了祭品，失去了轮回能力。因为不是真正没有“轮回周期”所以在学校里比较简单的检查中会出现 631 小时这样奇怪的数字。

轮回本身并非人类生活下去所必须的能力，失去轮回顶多也只是少了一些便利而已，但是在人类社会里，无法轮回的人必然会被当做另类，被戴上有色眼镜看待，遭到排挤或是捉弄。而从小就隐瞒着这一事实的叶，在成立恶徒部之后，叶将这个秘密告诉了同伴们。没想到大家为了不让叶感到孤单，一致愿意走上不轮回的人生。其方法就是在进入轮回之后就引发令自己精神高亢的事，让自己在真正轮回开始之前就脱离轮回。

在故事结局，こおり讲出了自己新的目标，她打算创造一个不管有没有轮回能力也能够让学生们一起进入共同轮回的学校，为了让希望轮回的学生永远生活在轮回之中，也为了不让任何人掉队。而禊则将こおり的理想扩展，提议不要限制于一所学校，而将范围扩大到整个国家和世界。深受感动的众人决定从此刻做起，齐心协力在将来创造这样一个属于孩子的国度，一个属于 Moratorium 的理想乡……

初步考察与 Meta 视点

大家应该看得出，上文中的两个 GENESIS 存在巨大的矛盾，而其中最根本的分歧就在于主人公叶是否具有轮回能力。关于这一点制作者并没有在作中给出明确的答案，我们只能从



游戏给出的蛛丝马迹进行考察。

玩家第一次进行游戏，在故事第 1 部中就会发生一个叶与禊在楼顶接吻的剧情，可是在二周目之后，这接吻对象却固定为こおり。将轮回能力的有无因素考虑进去，那么我们推断，一周目与禊接吻的叶不具有轮回能力，他在2部中进入了こおり GENESIS；而二周目以后每次游戏都会与こおり接吻叶是能轮回的叶，他最后进入的是禊 GENESIS。这两个叶应该并非同一个人。

本作揭开谜底的方式颇为简单粗暴，玩家只知道谜题存在同时作品也已经将解答扔给了我们，但是我们回顾一下就可以发现这些游戏中其实散漫着各种伏线。另外，在本作中玩家的定位也比较特殊，玩家并非等于主人公（我们无法看穿主人公是否假装轮回），也并非是能够通晓全部的神视点，而更像是一个旁观者，并不能介入到游戏中去，而只能观测剧情的发展，并通过观测确定结局。2 部的“第二个夏天”关于时间和人物关系的叙述的语言选择很有讲究，让玩家既可以理解为他们轮回了，也可以理解成没有。这种暧昧的真相就好像是薛定谔的猫，只有当玩家在禊 GENESIS 里观测到“シャールカ学姐没有留学”或是在こおり GENESIS 里听到こおり的提问，结局才真正确定下来。

这款作品中，游戏中的人物与剧本作者同时在对玩家下套，若把这当做雨中游戏与玩家的“互动”来考虑，那本作也能算得上是一款含有 Meta 要素的 GALGAME 了。







就是很普遍的 Moratorium；而 GALGAME 这种给与玩家虚拟生活，让玩家们能暂时忘记现实社会的存在，无疑就是一种 Moratorium 的摇篮。而『ギャングスタ・リパブリカ』恰恰就是一款以GALGAME的形式讲述Moratorium的作品。

作中的主人公们内心全都保留各自舍不得丢弃的“废旧物”，因此他们无法真正走出自己的世界，无法成为社会大众的一员，他们都是“长不大的彼得潘”。而对于热衷于 GALGAME 乃至整个二次元的御宅们来说，又何尝不是如此？所以玩家们看着角色们在为了维护自己的“废旧物”而奋斗，很难从他们身上看到自己的影子。叶的童心、こおり对于人际关系的纠葛、希无比坚定的自我主张……这些大概是每个人或多或少都曾经拥有过的东西，是我们 Moratorium 的一部分。为了成熟，我们大多数人已经舍弃，或是即将舍弃它们，但是本作中的少年少女却为了延长 Moratorium，齐心协力开创了一个共同的团体，并在互助互利中成长起来，更在最后试图创造一个属于 Moratorium 的乐园——这无疑是在告诉我们，看似停滞的 Moratorium 对我们来说也具有重大的积极意义。





▲明明被当做女主角一样宣传，却只是一个 NPC 的シャールカ学姐。某种意义上，身为三年级生的她是本作故事结构的牺牲品？

另外值得瞩目的是，让作中角色获得成长的方法，是通过不断地与他人发生冲突而实现的。角色之间的论战并非如其他作品中那样小打小闹，而是货真价实的两种不同信念的碰撞。尽管他们最终也没能说服对方，却通过争论相互理解，并且实现了自我认同——对自我的认同和确认正是成长所必须的步骤。这种表现手法无疑是对人与人的交流表示出压倒性的赞同，对于一般玩家来说，这一过程在能够带来与众不同的乐趣，而对于熟悉剧本作者元长柾木的玩家来说，则能感受到一种颠覆性……

献给成长间隔的赞歌

当通完全作，玩家最常见的评价有三条：抱怨日常部分极度无聊；一面奔走相告“シャール番马季天使”一面抱怨シャールカ学姐竟然不可攻略；感叹自己即将过去，或是已经过去的Moratorium。

Moratorium 是指什么？这个词，本来是经济学上延期偿付的意思，但是美国心理学家艾里克森将其延伸到了心理学领域，他认为在青年期每一个人都需要一段时间来寻求自我，而社会上也往往公认这种需要，并制定许多办法、形成一些价值观念和建立相关机构来协助青年，这种寻找自我的时间就是 Moratorium。这个词中文里有许多不同的译法，“心理延缓偿付期”、“心理延偿期”、“暂缓履行期间”等等。在心理学领域，对深陷 Moratorium 无法自拔，不愿意成长为大人的人，我们则称之为“彼得潘症候群”。举个大家都很熟悉的实例，大学时期往往



▲本作 NPC 二号，和叶一样没有遗忘童心的同班同学宫本楚楚音。

元长柾木与他“压倒性的乐园”Motonaga Masaki & Paradise

对于有一定年龄的 GALGAME 玩家来说，元长柾木是一个难以忘记的名字。十几年前，他的横空出世为玩家们带来了无比的震撼，他作品奇异的作风以及极具“超越性”的思想也俘虏了大批信者；另一方面，元长柾木的成名同时也带有浓厚的时代特色。游戏内外各种因素的交错，使得元长柾木与其上世纪末本世纪初的几部作品念念不忘。对于新玩家来说，中途沉默了数年的元长柾木应该是一个陌生的存在，他最著名的作品在现在来看已是“旧时代的产物”，但这并不能掩盖他和他的作品本身散发的异色光芒。

下面笔者将为大家介绍介绍这位被称为“GALGAME 界的浅田彰”的写手，但需要大家先了解的是，由于其作品哲学而抽象的风格，本文必然会含有笔者个人推断和独自考察的成分，笔者也仅仅是提出自己认为最接近正确的回答，而非“唯一的解答”。



元长柾木其人 about Motonaga Masaki

元长柾木生于上世纪七十年代，他从神戸大学工学部毕业，已经是上个世纪 90 年代末了。他的大学时期虽然正值日本泡沫经济爆发的时代，但生在大学的他并未感受到太多来自社会的压力，倒是由于他的电脑实现了从 PC-98 到 WINDOWS 的过度。拥有先端硬件的他得以接受 GALGAME 频繁多发的“GALGAME 泡沫时期”的洗礼。接触了大批品质参差不齐的 GALGAME

之后，元长成为忠实的 GALAGAME 爱好者，因此在毕业之后立刻投奔 GALGAME 大手公司 VisualArt's，来到刚刚成立不久的品牌 13cm，负责给剧本打下手，并从此走上 GALGAME 脚本写手之路。

在经历了 13cm 的『嬌烙の館』、『フロレアール』两作之后，他成为 VisualArt's 新设品牌 otherwise 的代表写手，而 otherwise 在解散之前的唯一两部作品『sense off』、『未来にキスを』也成为元长名垂青史的代表作。2003 年，当众多信者将元长高捧为神的时候，他却在参与了 13cm 旗下几部工口重视的游戏剧本之后就进入了漫长的沉默期，转而开始发表轻小说。在之后的数年时间里他先后发表了『全死大戦』和『ヤクザガール』两部系列作（均未完结），2010 年开始了网络小说『星海大戦』的连载，从作品特色来看，这些小说并不算热门作品，但是却满足了深受元长柾木影响的玩家们的期待。

随着玩家的世代交替，元长逐渐从老玩家的眼中消失，新玩家对其一无所知的时候，GALGAME 圈内知名制作者深泽丰于 PSP 推出的新作『セカンドノベル』剧本的外援名单中，赫然出现了元长柾木的名字。虽然他仅仅是在这款作品中负责了一个短短的番外篇，但这却像一个转折似的，让他重回了游戏剧本家之路。其后 Purple software 的姐妹品牌 WHITESOFT 推出的完全新作『猫撫ディストーション』也就成为元长如今知名度最高的作品。

所谓“元长节”
Writing Style

14 年过去了，元长在自己的作品中始终贯彻着许多东西，这些散发的独特光芒的部分，也正是让部分玩家神魂颠倒的关键。当老玩家们发现作品中出现这些元素的时候，就会说：“元长节”开始了。

那么，“元长节”究竟是什么?

简单的说，就是在故事叙事和表意的关键场合，元长习惯于将他研究过的各种专业知识融入人物的台词和内心旁白之中。这其中有生物学，医学等自然科学，而更多也更重要的则是心理学，哲学等社会科学。前者的内容一般与故事设定与情节展开密切相关，后者则主要作用于故事的主题思想的表达。在游戏过程中，故事即便在大结局之后往往还会隐藏一些不明朗的元素，甚至主题思想也未必能一语道破，玩家还需要根据游戏提供的各种线索进行考据，才能从剧情和思想两方面得出相对明朗的解释，这使得元长作品往往被玩家称为“考察系”——毫无疑问，考察过程也是其作品的乐趣之一。由于作品中几乎所有元素都有理有据（虽然有时候思维会比较跳跃），再加上他善用哲学元素很自然地引人思考（作品中常常可以看到诸如“自我”，“人类”，“意识”等设问和思辨），因此元长的作品被认为“理系GALGAME”，当 2000 带年初与 KEY 系感动至上的泣系作列形成了鲜明对比。

理系特征正是元长作品让人欲罢不能的精髓部分，只不过这并非是所有玩家都能够体会的。要让人投入到哲学思考中，首先得要求玩家有一定哲学素养，至少不能排斥哲学和思考行为，所以对只想通过小黄油撸撸管萌个一脸血就满足的普通玩家来说，元长作品无疑是意义不明的雷作。另一方面，元长作品的日常部分充斥着典型的 GALGAME 式笑话，而笑话的水平不但不怎么高明，日常还十分冗长，可如果全部 skip 又会忽略许多伏笔……这对于不萌角色的玩家来说简直就是一场磨难，许多玩家在坚持到精髓部分之前就举白旗掰盘了。实际上，元长柾木本人也知道自己的短板，他有心尝试弥补这方面的缺憾，可效果并不明显。当然了，对于元长拥簇者来说，能够从他作品中看到元长节的理系元素，他们还是会心甘情愿地去经受磨练的。

那么，将这些理系元素融入到作品中的目的是什么？他想要表达的又是什么？这两个问题的解答，同样也是元长在 GALGAME 创作历程中不曾放弃的东西。其一，他常常在作品中融入 meta 元素（关于什么是 meta 元素请参看上期游戏研究）将游戏与玩家联系起来，将人物角色的思想映射到现实中去。其二，元长柾木是一个不折不扣的 GALGAME 爱好者，他一直试图在探索自己心中 GALGAME 的究极形态，追求着一个“压倒性的乐园”。元长作品的这两大特征——特别是后者，也正是笔者认为不得不借这个机会向大家介绍元长的主要原因。接下来，我们便一起通过回顾元长柾木在这十数年时光里的作品，来探寻一下元长的“乐园”究竟意味着什么。



『嬌烙の館』与『フロレアール』
The mansion of Shtinic Stigma & floreal

1998 年的元长柾木进入 VisualArt's，作为新人写手一没有经验，二没有业绩。他首先被扔到 13cm 这一重视工口元素的品牌，通过在『飼』、『入院』两款作品中打下手，试了试水，也在作品中尝试了引用哲学发问的方法论。而在这期间，他接触到了同年发售的“元祖泣系 GE”——『ONE』，这款作品为他带来了巨大的冲击，促使他形成了自己的 GALGAME 观念并产生要创造“乐园”的欲望。

就这样，元长柾木的时代到来了。

嬌烙の館

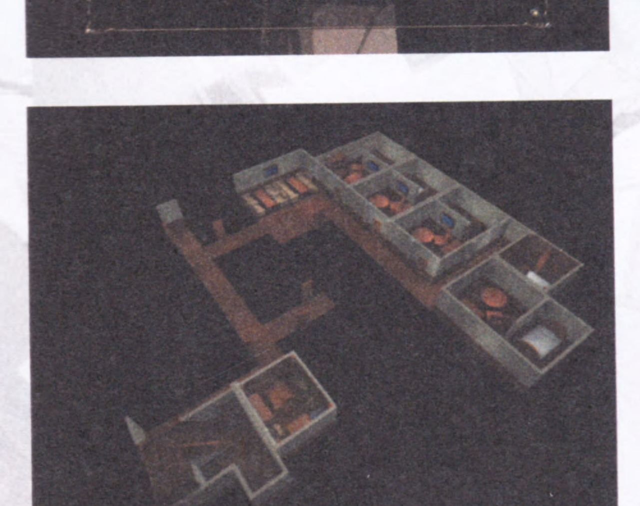
info

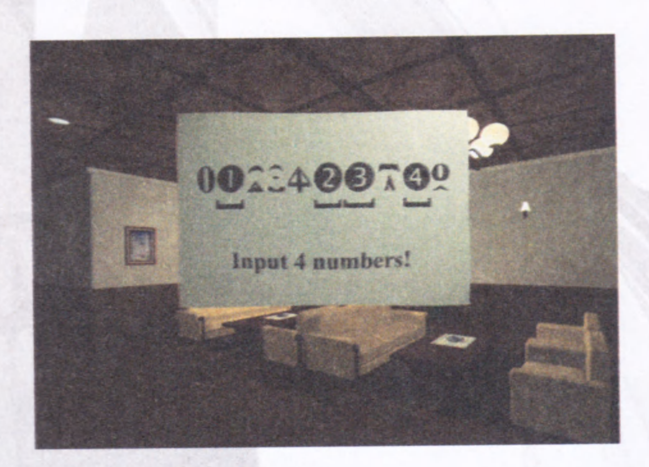
中文暂译：娇烙の馆
公司：13cm
原画：花水城勇輔
剧本：元長柾木，T3 ファージ
音乐：スタジオ M
发售日：1999 年 2 月 26 日

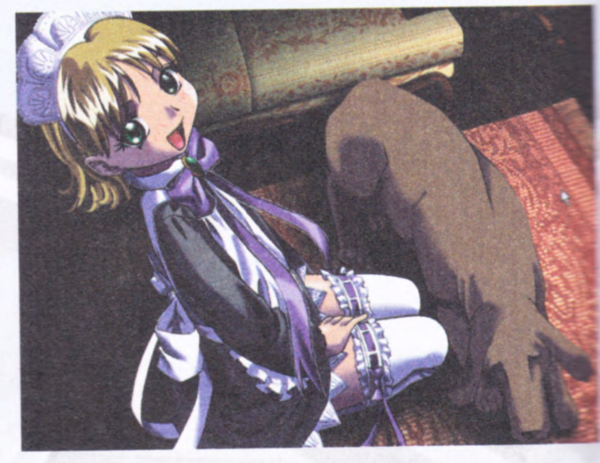
1999 年，元长担当主力的第一部作品『嬌烙の館』上市，他在作品中使用了马甲“メソポタ宮綾麿”。故事说的是失忆的男主角醒来发现被关在一座封闭的洋馆里，男主角为了逃离洋馆和找出真相，便开始在洋馆里探索。玩家需要操作男主角在各个房间之间来回走动，解开众多谜题，解谜过程中会遭遇到一群与男主境遇相同的女主角，当然也就会有各种啪啪啪……男主角在探索中逐渐发觉自己始终被某个存在操纵着，明白自己“被分配”的职责就是“必须在洋馆里探索”，而其他角色也仿佛都是拥有自我意识的“游戏的棋子”。主人公一直在试图反抗，却又只能在无奈之中展开故事。玩家作为操纵主人公的外部意识，虽然以旁观者的身份目睹着人物们的反抗和接受的过程，却同时也会被主人公的感受所同化，这使得作品仿佛利用 meta 结构阐述作中最常见的一句台词——“人生不如意十有八九”。

虽然在当时被评为难解又容易“让人郁闷”的游戏，但该作毫无疑问就是后来『Sence off』、『未来にキスを一』的原型，作中还出现了这两作代表角色的雏形。









フロレアール ～すきすきだいすき～

info

中文暂译：花月物语 ~ 喜欢喜欢超喜欢 ~
公司：13cm
原画：あんみつ草
剧本：元長柾木，うつろあくた
音乐：スタジオ M
发售日：1999 年 7 月 23 日

由元长柾木主导的第二部作品『フロレアール』(floreal) 在『嬌烙の館』半年之后就紧接着诞生了。这款作品拥有小清新一般的标题，小巧的萝莉当封面，副标题还继承了 13cm 某部拔作标题的……但是千万不能被表面给欺骗了！元长柾木在自己的个人网站是这样介绍的：“本打算朝正中央投出的豪速球，却成了一颗向外偏离的滑球”，换句话说，虽然最终得到的结果与他预想有所不同，但却毫无疑问是元长全力出击的一作。

就如上期游戏研究中讲到的那样，本作一周目讲述的普通的纯爱故事，而其后每一周目展开都不同。在这过程中，故事的主人公ジャン察觉到自己命运受到“神”的控制，无论如何最终都会强制地走向与女主角メルン的 HappyEnd。于是为了反抗“神的意志”和打破被锁定的结局，他对メルン进行了虐待和 SM，却都以失败而告终。在故事最后一周目，屡战屡败的ジャン最终放弃了反抗，接受了与メルン的幸福，但这与『嬌烙の館』的主人公无奈地接受现实不同。

ジャン在反复的思辨中察觉到支配着自己的并不仅仅是“外部的意识”。人类社会中的货币经济，民主主义，自然科学等等规章制度，乃至人们内心的价值观——这些全都是哲学中“语言游戏”的一种。ジャン从一开始就活在这些“游戏”中，他的一言一行都在潜意识里受到各种固有观念规制，“因为感觉受到支配所以必须去反抗”正是固有观念的一种。想通了这些的他决定打破这一观念，思考每一个“语言游戏”对自己来说具有什么意义，即便生活在“支配”之中也要讴歌自己的生命。

在游戏最后，画面出现了一句话：





"Solitaire trap in the abyss of the existence of the human. We must get it over."

我们必须跨出"Solitaire trap"这一人类固有的"深渊"。

这无疑是元长在本作中最终想表现的东西，那么"Solitaire trap"究竟是什么？按照字面意思理解，这就是"自娱自乐的陷阱"，笔者认为我们可以说得更容易理解一些，即"自我意识的误区"。换句话说，元长认为我们必须抛弃各种"语言游戏"在我们的自我意识中的形成固有观念，而这，也成为后来元长作中所讨论的成为"人类"，以及到达"乐园"的条件之一。



再比如第一女主角，青梅竹马织永成濑拥有"未来视"的能力，她预知到世界即将毁灭。但是最后男主角发现末日并没有到来，取而代之是成濑莫名地死去了；而在结局字幕之后，又出现了仿佛成濑又活过来的画面。这一过程在游戏中完全没有字面解释，但是却可以从作中提供的线索和理论以及思想推断出真相：实际上成濑预见的世界末日本身就是成濑自身的死，因为从她的视点来看，自己死亡也就意味着世界的终结；而最终成濑"活了过来"，我们又可以从别的路线里得到提示，成濑虽然死去，但她却在主人公内心世界得以"重生"。其他路线也有诸如"男女主角的意识共生"、"男主人公的重生"等等狗血的展开，但几乎都在可解释的范围内。

理系 GALGAME 的金字塔——『Sence off』 a sacred story in the wind

Sense off a sacred story in the wind

info

公司：otherwise
原画：ゆうろ
剧本：元長柾木，うつろあくた
音乐：折戸伸治，I've，FUDE_R，M's，桜恵司
发售日：2000 年 8 月 18 日

2000 年，key 社通过『Air』一统江湖，泣系 GAL 的存在也被深深刻入玩家的心中。而这时候元长柾木的表现已经获得公司高层的肯定，因此单独建立了 13cm 的姐妹品牌 otherwise，以便元长能够放开手创作拔系之外的作品。于是就在『Air』发售半年之后，被称为"理系GALGAME 最高峰"，"世界系先驱"的『Sense off』辗转出世。

这是一部有着详细背景设定的 SF 作品，而且元长将自己从多门学科的专业书籍中学到的知识融入到故事中，让整个世界观看起来煞有介事。男主角因为意外事故住院后，发现自己拥有"超能力"，并因此被送到了"认识力学研究所"，他在这里与曾经的青梅竹马的少女重逢，并且结识了多位同样拥有超能力的少女，与她们各自展开了不同的恋爱故事。

元长柾木表示该作是模仿『Kanon』制作，而从结构上来说，本作完全照搬了 Key 从『ONE』到『Kanon』确定下来的"平淡日常生活 > 突如起来的超展开 > 悲剧发生（角色死亡 / 消失）> 急转直下的 HappyEnd"的模式。只不过相对来说，该作中的日常更显乏味，故事后期超展开也更加极端。但耐着性子走完所有路线，就会循序渐进地理解完整的世界观：原来故事中拥有"超能力"的人，都是数千年前来自外星的思维生命体的转生。

相比『Kanon』等作将奇迹模糊化的做法，本作的剧本则试图通过基于各种现实科学的背景设定以及哲学思辨来为 GALGAME 中的各种事相做出解释。譬如，男主人公的存在，他被称为"演算者"，其大脑拥有无比强大的验算能力，能够通晓过去和未来，他在无意识中会利用这项能力影响周围人的命运——这也就解释了为什么他在故事中能够进入不同女主角线，同一女主角在不同路线里会有不同命运。











给予二次元希望——『未来にキスを一』
Kiss the Future

未来にキスを一
- Kiss the Future-

info

中文暂译：亲吻未来
公司：otherwise
原画：みさくらなんこつ
剧本：元長柾木，うつろあくた，大瀧大輔
音乐：I' ve
发售日：2001 年 9 月 21 日

2001 年发售的 otherwise 的第二作，也是最后一作『未来にキスを一』，在笔者眼里是元长柾木最有价值的一部作品，他前几作中的思想以及讨论方法——“元长节”在本作中真正定型。

故事一开始，作为主人公表妹的第一女主角飞鸟井霞就向主人公表白，并拿出一个项圈请求成为主人公的奴隶，自愿受其支配——这里的“支配”就是故事的关键词。如果玩家在游戏中一直选择偏向霞的选项，那么故事也就会变成比较简单的与霞的“日经记”，不过在故事中途主人公的损友柚木式子会突发性地与主人公发生关系。而随着玩家选择的不同，我们便可以看到另三位女主角的故事。

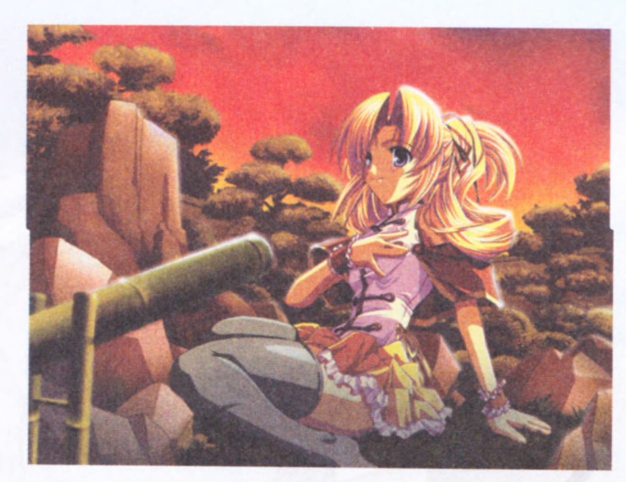


下一步，我们要探讨元长在本作中想要表现什么主题，就必须瞩目作中类似隐藏女主角一般的存在——飞鸟井慧子。故事中男主角在网络聊天室里偶然结识了一位名为慧子的少女，并逐渐与她熟识起来，而在几经周折之后，男主角才在研究所的某个房间里发现了慧子的真身——一个浸泡在培养设备中的大脑！原来慧子的肉体早就在数年前死去，一直以来是她的意识通过电脑网络在与男主角交流。最终慧子的大脑也渐渐死去，但是男主角却在一个虚拟的精神世界里与慧子重逢。……嗯，非常 SF 的故事和非常电波的结局，但其配合结局处出现的字句和结尾曲的歌词，元长柾木想要表达的思想便一览无余：若我们无法通过肉体或现实世界追求幸福，在自己内心构建自己的幸福世界也是通往未来的道路。所有路线最后，男 / 女主角最终都选择了在自我意识中与对方共生的道路，这也就验证了每个结局后出现的句子“the end of the world”（世界终结）与结尾曲『birthday eve』（诞生前夜）的关联性：每当物理世界终结，我们都可以获得意识的重生。

关于 meta 元素也有必要一提。在『フロレアール』之后，元长虽然也常常起用 meta 元素，但却不再将其摆到台面之上。譬如『Sense off』里虽然对于玩过『フロレアール』的玩家存在不少一目了然的 meta 暗示，但是表面上一切都被隐藏得很好，关于 meta 的构造都可以用作中 SF 元素或哲学元素进行解释，即便排开 meta 元素也不影响故事的完整性，并且能充分得到乐趣，这使得许多玩家在看出 meta 构造之后也会怀疑自己是否过度解读。例如主人公能够改造他人命运，展开不同剧情的设定，换个角度看不就是一个故事的创作者吗？作中拥有“改读世界”能力的御陵透子不也是与主人公拥有相似能力的创作者吗？“结束物理世界进入意识世界”不也是对 GALGAME 玩家迷恋二次元现象的一种暗喻？

——当然，在『Sense off』里元长还只是提出了一个现象或是一个可能性，而对于这种虚构乐园的讴歌，则是从次回作『未来にキスを一』开始的。







仅有角色和游戏存在。
由角色们展开的全新世界。
我们此刻正将踏入这样一个世界，
前往那压倒性的乐园。

柚木式子是个理系角色，她对主人公产生恋爱感情之后内心陷入混乱，随着内心感情加深她逐渐与主人公同步化，这时开始对自己这一存在的不安定性感到恐惧，最终为了"不继续改变下去"、为了"维持自我"而选择与主人公保持距离。学妹型女主角守里椎奈和姐姐以"母女"的关系生活在一起，虽然她很喜欢"妈妈"却因为受到"家庭"这一牢笼的禁锢而生活在压抑之中，所以希望主人公能将她带到"新的世界"。身为巫女的学姐神泽悠歌因为天生具有看透他人心思的能力，而无法在与男主人公的交往中感到心动和紧张，从而无法实现真正的恋爱，而男主角提出解决方案则是"闭上眼睛，遮断自己的感官"——换句话说，即是前作的标题——"sense off"。

走完所有角色路线之后，最终章"GENESIS"（创世）开启，这才是本作的重中之重。故事从霞路线结局延续开来，主线依旧是霞与主人公的恋爱故事。

霞因为无法完全了解（支配）主人公而烦恼，随着她与其他角色的交流，各位女主角路线里的主题最终统合了起来：椎奈指出式子是受到固有观念以及对外感情禁锢的"旧人类"，因此在与霞的恋爱战争里挫败；悠歌告诉霞，正因为无法完全了解对方才有获得幸福的希望，因为如果能



够完全了解"他人"，他们就成了完全相同的人，人与人之间也就没有"交流"的必要了；式子最后总结，人们应该排开社会的固有观念，将感情转到自我的内在，在自己内心塑造出理想的对方的形象。

这样既不用担心"交流"的不完全，又能实现完全的支配，我们也可以因此脱离"社会性"这一巨大的牢笼，成为全新的"人类"，实现"压倒性的乐园"。这无疑是前作『sense off』中的结论"抛弃肉体和物理世界的牢笼，投入意识和精神世界"的一次延伸。

这个游戏结尾出现的几句话。从现实角度来看，作中人物的主张"否定交流"、"自我完结"，显得疯狂而消极，但这却在玩家中间激起轩然大波。为什么？元长曾称『ONE』的存在是一种奇迹，是无法复制的。那即是因为，『ONE』诞生正好是一个ACG发生变革的时代，"永远世界"警示了沉迷于网络、游戏等虚构世界的玩家；而『未来にキスを一』的成功同样与时代背景脱不了关系，只不过方向性与『ONE』是相反的。

2000年代初，随着网络普及，人与人的交流变得稀薄，各种社会性问题随之而生，可是元长偏偏在这样一个"动乱而消极"的时代，以压倒性的形式讴歌了GALGAME的美好以及对二次元角色的爱。我们换一个角度思考，在内心形成固有的角色属性，并将之投影到外部世界之中……这不就是GALGAME玩家们投入到游戏与女主角"恋爱"的必要条件吗？而作中提出"抛开世俗观念的禁锢"、"恋爱不需要对象"、"将对象融入自我的内心"又何尝不是为玩家们提示了一个从真正意义上爱上"二次元角色"的方法？

除去主题和思想方面的讨论，本作还有一个有趣之处。在GALGAME中，主人公都是作为世界中心存在，主人公做出的选择会影响女主角们的命运，一般来说只有被选择的女主角才有真正的结局。但元长提示，本作中主人公几乎不会做出"有实际效力的选择"，这是为了让所有女主角都能到达HappyEnd的必须措施，而真正让女主角们获得幸福的，并非是主人公的行动，而是他的存在本身。作中以式子为首的角色逐渐意识到自己始终受到某种超越性的"自律系统"的控制——这一系统既可以单纯理解为"社会性"也可以从"角色存在世界 = 游戏世界 = 系统"这样meta视点来看待——唯有主人公不受其支配，而女主角们纷纷因为他的存在于周围而察觉到了世界的"真相"。元长以这种形式在本作中对GALGAME中主人公的固有存在发起了挑战。





▲本作时间设定在前作之前，前作中以大脑形式登场的慧子在GENESIS篇里会以线索角色的身份登场（右）。

选择的盖然性——『プリンセスブライド』
PRINCESS BRIDE



プリンセスブライド (PRINCESS BRIDE)

info

中文暂译：公主新娘
公司：130cm
原画：みやま零（まやせろみ）
剧本：うつろあくた、元長柾木、もみあげルパンR
音乐：I've，E&M's SOUND
发售日：2003年9月26日

元长柾木在个人主页上称直到『未来にキスを一』为止，他都在进行"基于人类史立场的美少女游戏定位工作"。换句话说，在『未来にキスを一』里"定位"已经完成，接下来他便开始"刻画21世界的压倒性的乐园"。

在2003年，元长柾木一共参与了『美術教師·涼子』、『PRINCESS BRIDE』、『ラストオーダー』三款游戏的制作，可是真正体现了他的乐园的，却是在他担任剧本副手的『PRINCESS BRIDE』。

故事主人公被告知自己是家族代代相传的"公主游戏"里的王子，他必须从被选定的五位少女中选出一位成为自己的公主。

本作中，元长柾木除干了一些脚本和构成的辅助工作之外，就只负责了萝莉系的姬史爱生和无口系的樱见枝绘留两位角色的剧本。前者剧情主要是讲述了一个在被前人预设的环境（公主游戏）里，在规则的支配下追求浪漫，得到的幸福同样可贵，这与『フロレアール』中主人公得出的结论如出一辙；而后者则是打破固有的规则，追求自己的浪漫的故事，前后正好形成对比。不过个人线剧情上"元长节"并不明显，元长为本作带来的最大影响并不体现在这方面。

游戏发售之前杂志『カラフルピュアガール(CPG)』的一个随笔栏目里，元长柾木谈起过一个关于"GALGAME的暴虐性"的话题，他指出这暴虐性既是"主人公必定担任世界中心的职责"，"处于中心的主人公的言行引发整个世界的变化（由中心向外侧）"等等仅属于主人公的特权。



而这款『PRINCESS BRIDE』就是他摸索脱离这种暴怒性的实践作品。这可以说是他对"乐园"的又一次挑战，而从他实践的内容来看，实际上则是『未来にキスを一』里主人公能动性的再次讨论。

故事第一章，主人公会轮流与五位少女度过初夜，而最后一位少女枝绘留则在事后忍不住质问道：你也跟其他人做了同样的事，对吧？这简简单单的一句话捅破了温馨童话背后的残酷。

"被赋予了一切的幸福的王子，美丽而无垢的公主们争先恐后地为其献身。尽情地玷污了她们的纯洁的你，凭什么面带愁容？奢侈享受的王子，你还想要更多什么？"

画面上出现的这句话，更是对手握选择权的玩家的一种谴责。后来的故事中主人公内心时不时也会对自己选择的权利表示疑惑，而最致命的一击，则是来自主人公做了最后的选择，没有被选择中的少女们在模拟婚礼上表现出的彻骨的悲恸。毫不夸张地说，这是笔者至今为止见过后宫作品中对失恋少女们描写最深刻的一作。

本作中并不存在所谓的大家一起升天的后宫结局，唯一能够回避少女们眼泪的选择就是"不选择"，只有这样，大家才能继续和睦地继续生活在同一屋檐下。这样的结果，或许就是元长柾木在『未来にキスを一』里提出的乐园——"仅有角色和游戏存在，由角色们展开的全新世界"的形态之一。





从乐园出发——猫 ディストーション
Nekonade Distortion





猫撫ディストーション

info

中文暂译：猫抚之畸变
公司：WHITESOFT
原画：ミヤスリサ（宮栖里紗）,みやま零，月音
剧本：元長柾木，藤木隻
音乐：I've，藤田淳平
发售日：2011 年 2 月 25 日

2003 年底的『ラストオーダー』之后，元长柾木便远离了 GALGAME 圈，仅仅在少数作品的作词一栏出现，转而在轻小说圈子里活动，而他一贯的"元长节"也理所当然的被转移到了他的小说作品中。只不过对于 GALGAME 玩家来说，小说始终还是不如游戏过瘾，所以始终还是感觉缺了点什么。在全死大战系列发售前的一次采访里，元长谈到了开始撰写小说的原因是感受到了来自世界的"压力"和"需求"。或许在 2010 年为深泽丰撰写完『セカンドノベル』的番外篇之后，他又从中受到了来自世界的什么启发，于是才回到了 GALGAME 玩家的视野之中。

2011 年，『猫撫ディストーション』带着华丽的阵容到来，剧本方面除了元长柾木，WHITESOFT 还为他找来了藤木隻这样一个老牌写手做搭档。故事是这样的：三年前，一个流星雨的夜晚，主人公的七枷妹妹琴子因病去世，主人公对此无比自责而无法面对现实，渐渐发展到不去学校上学的程度。原本温馨和睦的家庭也因为琴子的死和主人公的逃避而分崩离析，姐姐结衣性情大变整天在外游荡，父亲电桌（没错，就是"電卓"）因为工作不顺在家里越来越弱势，母亲式子则只能畏首畏尾打圆场。随着家人之间关系变得稀薄，互相都不愿意正视对方，主人公渐渐开始"目中无人"，即便家人就在眼前也当做他们不存在似的，过着只有一个人的生活。这三年里只有常常到他家来看望他的青梅竹马——柚，以及他在公园里捡到的一只小猫——ギズモ能够走进他的视野。



然而，又一场突然到来的流星雨彻底颠覆了他日复一日、一尘不变的生活。在这个夜晚，妹妹琴子突然"归来"，小猫ギズモ变成了身穿女仆装的猫耳少女，姐姐结衣恢复了以前坦率正直的面貌，而父母式子和电桌两人的外貌和性格都变回了二十几年前的样子……

起初，主人公本人也并不相信眼前发生的一切，但毕竟渴望重逢的妹妹能够回到他身边，那"空无一人"的家里再次充满欢笑，他还是渐渐接受了这让人充满异样感的"新家庭"。



本作在一个很具现实感的世界观里出现了充满超现实成分的展开，仅从事件和现象来判断我们根本看不明白来龙去脉，再加上主人公仿佛很自然似得接受了这一切，就显得该作剧情充满了荒诞剧的气氛。然而本作真正的让人惊异之处就在于制作者竟然试图通过量子力学和哲学来解释这以“家庭”为主题的荒诞剧。

编剧在游戏初期就借由琴子之口向我们介绍了构成故事的两大基础理论。其一便是游戏标题所示，也就是大家再熟悉不过的“薛定谔的猫”，因为有观测者存在，世界才能被确定下来。其二是则是奥地利哲学家路德维希·维特根斯坦提出的认识论：我们每个人眼里看到的世界都是完全不同的，但由于有语言游戏（固有观念）在人们的意识之中做衔接，才让不同的人对眼里的世界有了共识。由于元长和藤木隻都是对 SF 和哲学有一定研究的写手，两人合作起来，『猫撫ディストーション』也就成为了元长作品中的浓厚度最高的一作，非常适合喜欢考察的玩家。

最终我们可以得知世界的真相：这个诡异的世界一切都是因另一个平行世界里，父亲电桌为了拯救琴子所做出的疯狂试验造成的。人类作为世界内部的存在，无法对世界进行选择，而只能观测即成结果，因此为了改变观测结果，首先必须创造出一个在世界外侧的观测者（用 meta 视点可以理解为我们玩家）。一方面，他利用量子力学做好了创造观测者的准备，一方面他在一个虚构世界里创造了没有感受性的“人工意识”（哲学丧尸）——即作中登场的人物们以及世界内的观测者——主人公，依靠他们引导（演算）出全新的可能性。

从故事构造来看，故事走向是这样的：“家庭 / 现实崩坏”>“理想 / 乐园出现”>“各种可能性”，整体都显得元长节的气氛浓厚，可是由于厂商至今都不肯公开到底元长负责了哪部分的剧本，这个问题在玩家中间也始终没有定论。在此为了说明元长的乐园在本作中的形态，笔者就以自己认为是元长撰写的式子线和柚线为例。

式子线是作中最长的一条线，剧本长度大约是其他路线的两倍以上，简单来说，其讲述





的就是为了维持这理想的家庭，主人公一家人借助式子的能力，经过数千万年数亿年的反复进化，成为了超越世界，不受时间束缚的生命共同体。好吧，我知道看起来有些电波的感觉了，反正大意就是他们通过进化实现了生命和意识的循环，因此得到了“永久”，在这无尽的时间中，他们的思维能够互相连通，但在必要的时候又会存在障壁，以此同时兼顾了同一性和差异性。这里体现出的家庭观是，认为家庭是一个整体，大家完全相容。而不管从理论还是思想来看，这条线都在暗示我们应该走出人类的框架，是一个完全超现实的结果。

在其他作品中往往最平凡的青梅竹马，在本作中反而是一个最特殊的存在。因为柚是唯一一个不是主人公亲人的女主角，也是唯一一个反对主人公接纳这虚构现实的人。作品中的她一直代替不愿“观测”周围的主人公，将三年时间里主人公家里的一点一滴都看在眼里，她明白即便这个家庭并不算和睦，但是除了主人公之外的所有人都曾经想要努力地挽回过去





的东西，反倒是主人公成为家庭崩坏的帮凶——当玩家从她口中得知这一与至今为止相反的真相时，无不大受震撼——正因如此，她无法接受主人公接受眼前这来路不明的新家庭，并否定“过去”的亲人做出的努力。很明显，这条线便与上文的式子线正好相反，要求主人公正视现实，即便人与人永远也无法相互理解，即便会受制于固有观念产生重荷，但在困难之中努力向同一目标靠拢的个体的集合，也就是所谓家庭的本质。

抛开各种元长节元素不看，在『猫撫ディストーション』中，元长的“乐园”最大变化便是他开始将乐园延伸到现实意义中去。不管是式子线还是柚线，故事都对人与人的“交流”做出了肯定，而柚线则更是提议大家放弃美好的乐园，走向现实。对于一个熟悉元长旧作的玩家，在这时隔多年的新作里看到柚结局里下面的句子，必然会感慨万千：

这里仅仅是一个乐园，
但我们此刻正面对着压倒性的现实。

尽管『猫撫ディストーション』是一个不容易让人理解的作品，但其发售后受欢迎的程度远超 WHITESOFT 的预想，曾经一度因断货而引起入手困难的情况。这一方面证明了本作的确是一部很有价值的作品，同时证明了元长柾木宝刀未老，即便回到 GALGAME 业界也依然是领军人物级的创作者。

而 WHITESOFT 也抓住这人气，在一年之后（2012 年）发售了本作的 FANDISC，『猫撫ディストーション Exodus』。其中除了各个角色的新增“回想”外，重头戏则是一个全新的剧本，而且故事中布满了“乐园”、“自律系统”、“固有观念”等等具有元长节要素的关键词，从各种意义上对本篇故事进行了延伸和补完，不过由于版面有限我们就不详说了。

总结：乐园的去向
Paradise will go where

若以 1998 年为起点，从最初到“乐园”定型（『未来にキスを一』）开始，元长柾木只花了 3 年时间，就让玩家们明白二次元世界里的乐园的美好，让大家沉迷其中，因此玩家们也对他的作品着迷。但『未来にキスを一』之后的十年过去，『猫撫ディストーション』里元长追求的“21 世纪的乐园”不再只强调自我意识的“内部”，也开始肯定对“外侧”的交流，出现从二次元迈向三次元延伸的迹象。

再到今年的『ギャングスタ・リパブリカ』，元长利用各种物语装置创造了一个玩家无法插手只能旁观的，属于角色们的乐园。他虽然依旧在歌颂二次元的美好，并也试图打造一个成长间隔的理想乡，但同时他还在鼓励玩家懂得大胆与他人展开交流，并试图通过描写角色们在 Moratorium 中获得成长的过程，来证明“二次元”的存在对于“三次元”也是有意义的。

或许部分老玩家对这个不再执着于二次元的元长表示疑惑，但是笔者则认为，不仅仅将乐园的意义禁锢在二次元，而是寻找方法让大家站在三次元的立场上去寻找二次元的价值，不也是一件非常有意义的事吗? ——总之，让我们期待“乐园”的再次进化吧。▲


Kamiro's Comic Market


14
LAB
節制実験室


LOWLIGHT.K
海貓絡合物


東方
~The Endless Midnight Dream~
夢霊夢
鏡弐像維
120P!
東方夢霊夢本篇
附带赠品：明信片
价格：50元
首发：6月11日上海CP同人展
東方夢霊夢AS
附带赠品：明信片
价格：30元
首发：9月8日网络通贩首发
更多详情请登录网店
http://gensoukyou.taobao.com
二维镜像超幻想MarkeT
鏡弐像維
兩本一起購買更有5元優惠!



氣球魚屋
FINGER AND FISH
女神降臨。
▼取材自日本人氣手機遊戲、
目前達到1600萬下載次數的
【PUZZLE AND DRAGON】！
PAD
GALA
"PUZZLE AND DRAGON" FANBOOK
香港同人組織 - 畫師HECO
氣球魚屋 2013夏季最新作！
微博：http://weibo.com/hecoheio / 網站： www.fingerandfish.com


美國陸軍
制服裝備簡史
1775-2013
THE U.S. ARMY MILITARY
UNIFORMS & EQUIPMENT 1775-2013
VISUAL ENCYCLOPEDIA
编绘 四骑
銳意制作中
新浪微博http://weibo.com/aoki47
公式站http://hi.baidu.com/aoki47



无数次呼喊着你的名字，
依稀还记得你哭泣着离开的身影……
直到眼泪流干，直到内心破碎……
太多不舍，太多依恋，
就这样化为永恒……
永远的永远，究竟为何物？
时间可以冲淡杯里的咖啡，
却永远无法削平凹凸的记忆轮廓……
若有来世，
我愿陪你重踏这人世间的红尘烟雨……

—『刻痕－前传』







『刻痕－前传』作品情报：

【完整名称】刻痕－前传！绯色的记忆之痕
【系列名称】Notch / Incision Series
【制作团体】蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
【年龄限制】R15（未满15岁（中学生以下）不可鉴赏）
【故事类型】现实系社会 / 校园纯爱 ADV
【游戏特色】现实系、纯爱、虐心
【故事篇幅】中篇剧本（字数约 30 万字）
【实体版本】实体珍藏版 2013 年下半年发售预定
【官方网站】http://angelsblue.org
【讨论贴吧】绯色的记忆之痕 百度贴吧

作品介绍：

『刻痕－前传』为蓝天使制作组正在制作中的一款刻痕系列新作，是刻痕系列五周年官方纪念性质的作品，
同时也是刻痕系列的第一部外传作品。
整个作品预计会以『刻痕1』中的人气角色小绯作为主角展开整个故事，
从而将『刻痕』前两作的世界做进一步的深化和补完。


页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
o Dimensions Graphics
『秦时明月之龙腾万里』女主角 小黎
秦时明月』特供）
第十九、二十合刊
光盘 定价：29.8元
2013年 9月中上市


从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受
二次元音乐
第十九期
Two Dimensions Sound
封面作者：谜肘
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送，不得单独出售
2013 vol.19
光盘 定价：39.8
Vol.19

二次元狂热
THE DIMENSIONS MANIA
2013 Sep. 09
发行热线：(010)64484866
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jedi1iao@gmai1.com

封底故事
PADGALA

光盘 定价 25 非卖品